

octombrie 2003 Nr. 38/ anul IV

PC

89.500 lei

Games

Commandos 3

Vom conduce din nou trupa de comando:
nu vreți să vedeți cum s-au antrenat?

Republic

Cum e să fii președintele unei republici?
Aflați răspunsul din testul nostru!

Lionheart

Nici invențiile lui Da Vinci nu mai salvează jocul
de blestemul lui Reflexive Entertainment!

Jedi Knight: Jedi Academy

De care parte a Forței se situează noul Jedi Knight? Din testul nostru veți vedea
cât de puternică este Forța cu Academia Jedi!

Max Payne 2: The Fall of Max Payne



2 CD-uri!

Poster dublu!

ADDICTED TO GAMES: INTERVIU TEG

AVANPREMIERĂ: EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

TEST: TONY HAWK'S PRO SKATER 4

EVENIMENT: QUAKECON 2003, GAMES CONVENTION 2003

MOD ZONE: DUNGEON SIEGE: LANDS OF HYPERBOREA

admiterea pe internet.

(sau cum să intri din prima)

Vrei o conexiune dial-up care să nu sune niciodată ocupat?

**dial
UP
LINK**

Alege noul Dial-Up Link, singura conexiune dial-up din România care nu sună niciodată ocupat. În plus ai 6\$ / lună* pentru primele 3 luni de trafic nelimitat. Cum ți se pare?

Intri din prima.

Oraș	Rătar %
Alba	75 %
Arad	73 %
Bacău	78 %
Baia Mare	65 %
Brașov	65 %
București	82 %
Cluj	73 %
Constanța	62 %
Craiova	67 %
Deva	73 %
Galați	64 %
Iasi	60 %
Oradea	60 %
Pitești	54 %
Râmnicu	47 %
Timișoara	63 %
Sibiu	67 %
Slatina	54 %
Suceava	58 %
Targu Mures	73 %
Timisoara	77 %
Vaslui	64 %

Intră pe www.rdslink.ro și află despre Dial-Up Link, cel mai nou serviciu RDS Link. Găsești acolo toate detaliile de care ai nevoie, plus formularul care îți dă dreptul la reducerea de preț despre care era vorba mai sus.

Tot pe www.rdslink.ro ai o fereastră în care poți vedea în orice moment lista cu încărcarea serverelor Dial-Up Link. Ca să înțelegi de ce, când îți spunem că intri din prima, chiar intri din prima. Te așteptăm pe site!

Dial-Up Link. Intri din prima!

* Fără TVA (normal, dar ce mai contează TVA-ul la banii ăștia?). Oferta este limitată.

RDS LINK

SIMȚI DIFERENȚA?

BUCUREȘTI: 021.301.08.76, 301.08.71 . CLUJ-NAPOCA: 0264.43.86.46 . CONSTANȚA: 0241.63.99.29 . ORADEA: 0259.44.72.52 . TIMIȘOARA: 0256.20.01.00 .
ARAD: 0257.22.83.02, 22.82.02 . SLATINA: 0249.43.96.07 . CRAIOVA: 0251.41.65.79 . BRAȘOV: 0268.47.41.34 . SIBIU: 0269.21.01.12 . PLOIEȘTI: 0244.19.64.93 .
IAȘI: 0232.26.00.88 . TG.MUREȘ: 0265.21.12.05 . BAI A MARE: 0262.22.05.01 . BACĂU: 0234.18.85.15 . DR.T. SEVERIN: 0252.34.12.41 . ALBA IULIA: 0258.83.23.54 .
LUGOJ: 0256.35.40.00 . VASLUI: 0235.31.49.70 . SUCEAVA: 0230.21.89.45 . GALAȚI: 0236.43.54.75 . BRĂILA: 0239.62.32.93 . BUZĂU: 0238.71.73.57 .
DEVA: 0254.23.47.99 . PITEȘTI: 0248.21.98.92 . TG. JIU: 0253.22.70.01 . RM. VÂLCEA: 0250.74.34.13 . HUNEDOARA: 0254.71.77.43 . BOTOȘANI: 0231.53.61.64

www.rdslink.ro



Ciprian Coroianu
Redactor-șef

Mintea lui John Carmack

Până acum câteva zile n-aș fi crezut că jocul este legat de influențe externe, cum ar fi temperatura sau gradul de umiditate, gând care-și trăgea seva din mitul concentrării absolute, aproape tantrice, care este cunoscută în ambiente informatice sub numele de "deep blue" și care înseamnă fuziunea aproape completă a persoanei cu calculatorul care-i stă în față.

Arunc mânușa oricărui jucător care ar spune nu a trecut niciodată printr-o asemenea stare!

În ciuda bizarelor fluctuații de temperatură, a trecerii timpului, a apariției de noi talente, a numeroaselor amânări și, în special, a noilor orientări în industria jocurilor video, John Carmack reușește să capteze atenția tuturor, oricând și oriunde: când vorbește el, toți ceilalți iau notițe! Motivele pot fi multe: admirație, spirit critic, datorită argumentelor pe care le aduce și care urmează să umple pagini întregi ale revistelor de jocuri din întreaga lume... Cert este că el vorbește și tot auditoriul îi soarbe fiecare cuvânt într-o tăcere mormântală. Mai auzi câte-un murmur aprobator din partea vreunui expert, sau câte-o rămânere pe gânduri semi-zgomotoasă, de genul "hmm", dar în rest, o liniște monahală. Ceilalți coloși sunt puși pe banca de rezerve: când vorbește Carmack, Gabe Newell, Warren Spector sau Peter Molyneux trec în planul secundar. Liderul de la id Software are o priză impresionantă asupra imaginarului colectiv. De unde vine această influență? Poate din pionierismul lui, poate din geniul său recunoscut în mod obiectiv din Los Angeles în Etiopia! Dar nu e numai atât! Observând imaginea lui Carmack ai impresia plăcută că timpul parcă s-a oprit, că trăiești anii '80 aici și acum: te face să respiri exact aceeași climă care domina perioada istorică între 1985 și 1995, în care industria de jocuri trăia cea mai frumoasă perioadă a sa. O bună parte din fascinația magnetică a lui Carmack derivă tocmai de aici: pare să fi reușit să-și

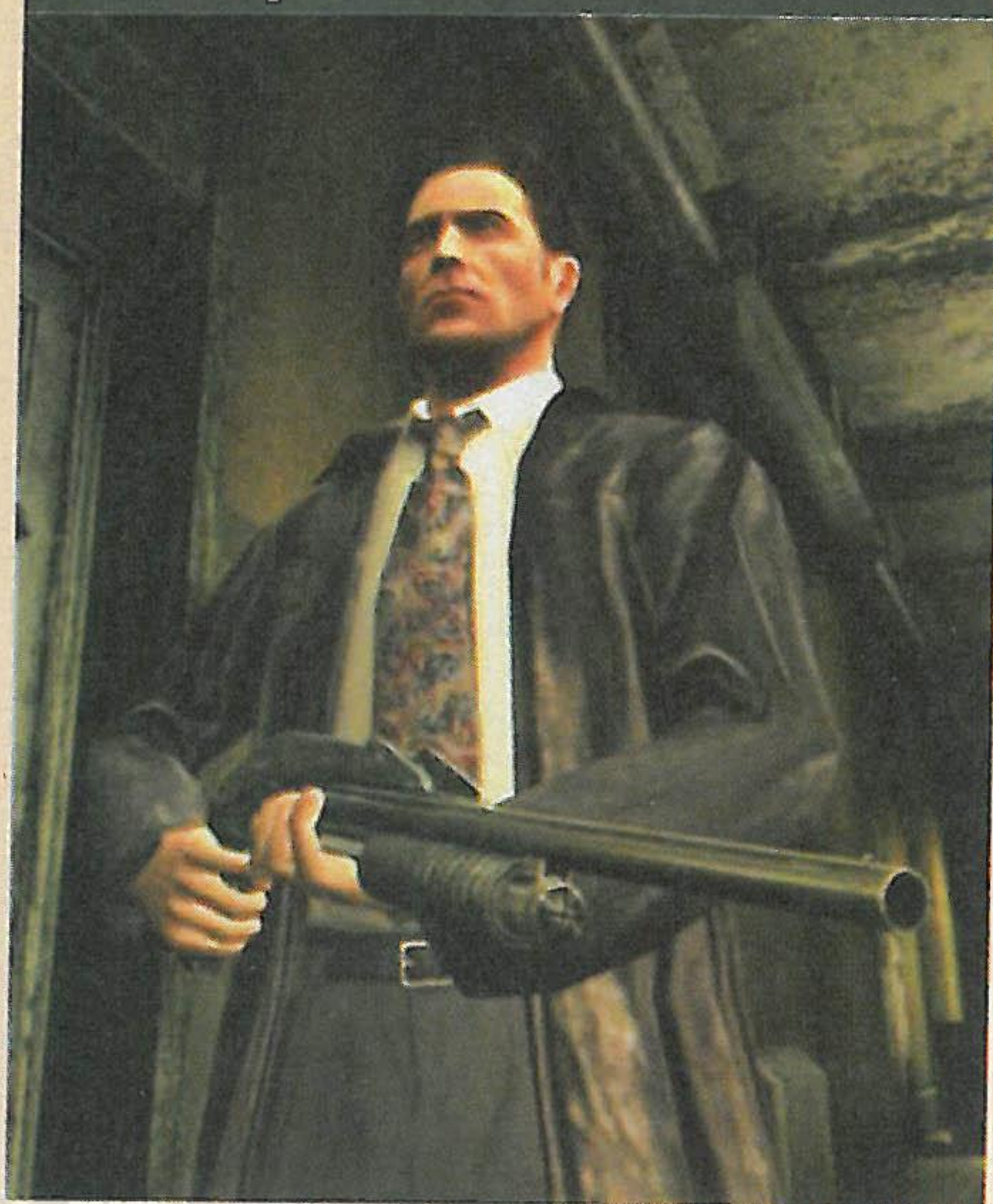
creeze un arc temporal, un spațiu sacru, un cerc în care timpul se oprește. După chipul lui Carmack, id Software urmează aceeași filosofie simplă, poate ingenuă, dar foarte eficace și de actualitate într-o lume devastatoare prin însăși simplitatea ei: scoaterea la iveală a mușchilor, a forței, a propriei tendințe inovatoare. Întotdeauna și oriunde. Să fii întotdeauna la o aruncătură de băț în fața celorlalți, sau, cel puțin, să fii convins de asta. Să ajungi numai prin putere unde alții ajung cu alte instrumente. Detaliile contează prea puțin pe urmă. Ce importanță are dacă unii critică preventiv AI-ul adversarilor, sau ipotizează un story slab? Avem la dispoziție, "ceva ce nu s-a mai văzut" și un engine reconfigurabil în întregime pe baza file-urilor de text. Voi n-aveți decât să continuați cu engine-urile voastre aproximative și cu editoarele voastre... mersi! Al meu e simplu, direct și brutal. Cu alte cuvinte, noi trasăm drumul, iar voi, după ce ați trecut, gândiți-vă la celelalte accesorii (trotuar, semafoare etc.).

Toate acestea au fost revelate de ultima ediție QuakeCon, în care posibilitatea jucării pentru prima dată a multiplayer-ului lui **Doom III** a reușit, literalmente, să aducă la extaz lumea prezentă.

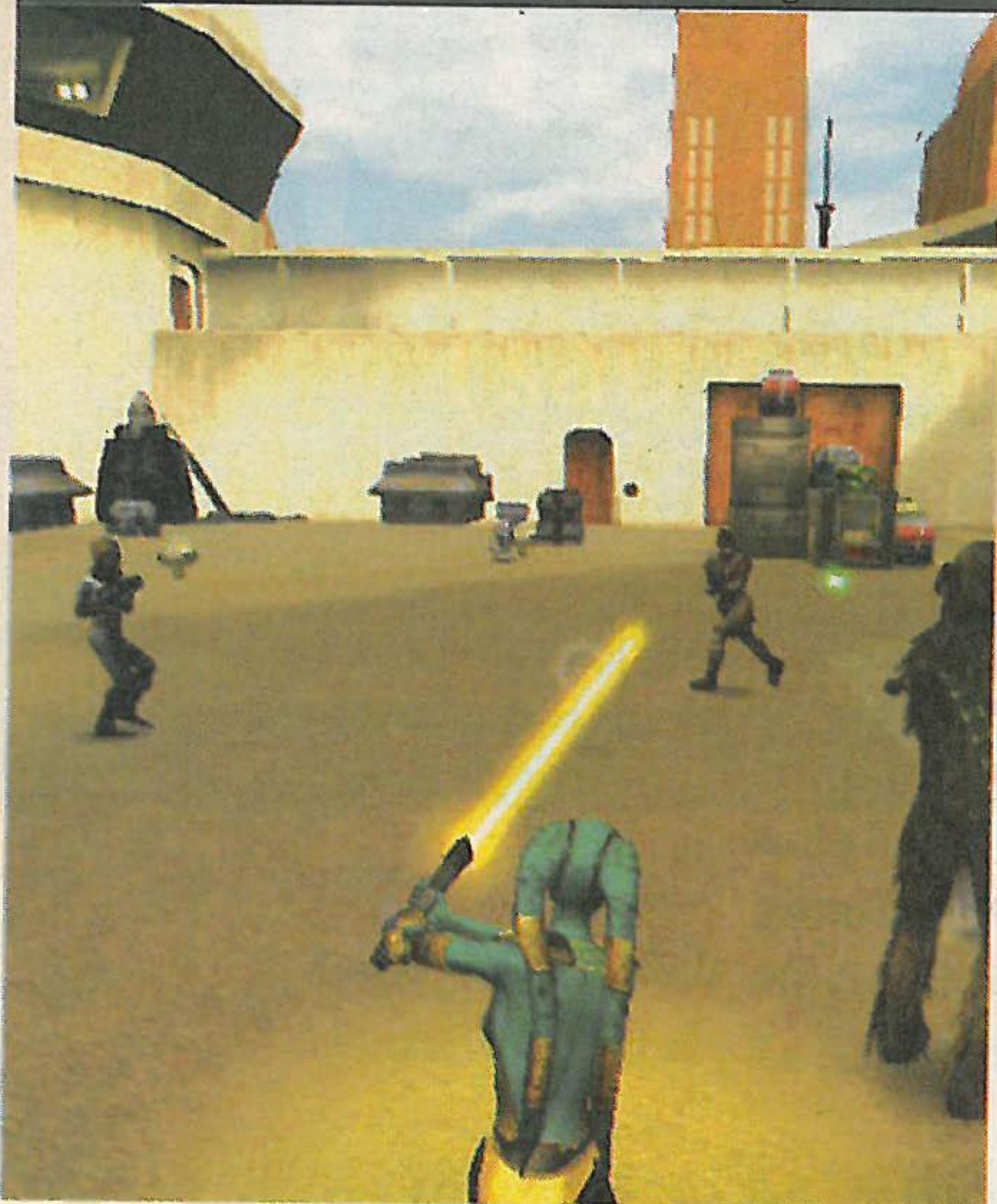
Nu ne rămâne decât să-i urăm lui Carmack și lui id ca nimeni să nu descopere un compresor mai mare decât al lor. Dacă va fi altfel, vom asista la o confruntare de forțe brute ale "intelectului" cu adevărat notabilă!



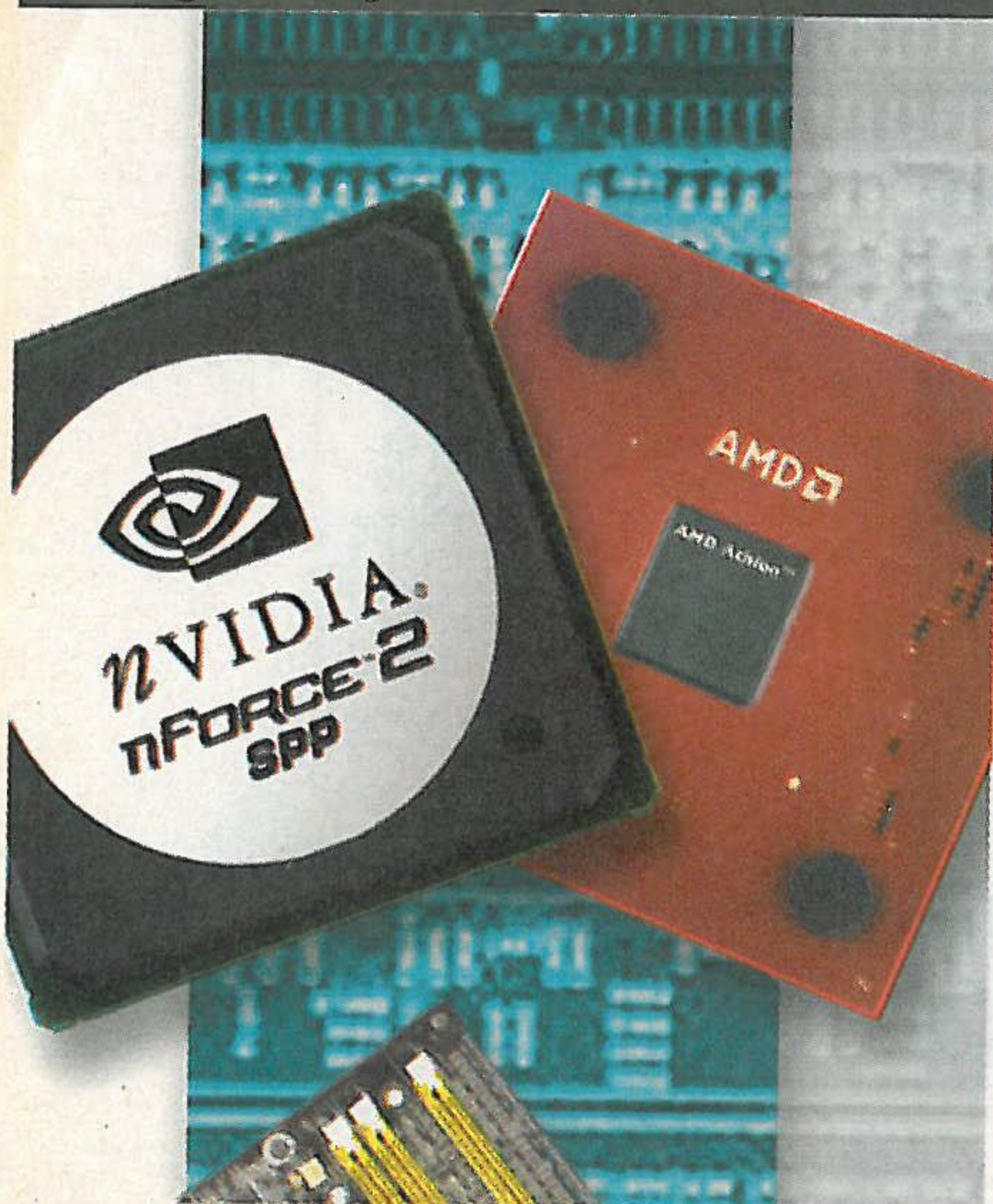
Max Payne 2



Jedi Knight: Jedi Academy



Creați unul pentru celălalt



Actualități

Editorial.....	3
News.....	6
QuakeCon.....	6
Games Convention.....	7
Actualități.....	8
Zoom: ECTS 2003.....	12
Addicted to Games.....	18
Made in Romania.....	24
Made in France.....	26
Tipe Ludice.....	27

Avanpremiere

Max Payne 2: The Fall of Max Payne.....	28
The Sims 2.....	32
Empires: Dawn of the Modern World.....	34
Shadow Vault.....	36
Joint Operations.....	38
Commandos 3.....	40
Kuma: War.....	42
Cult.....	43
KnightShift.....	44
Ultima X Online.....	45
Total Club Manager.....	46
Cele mai așteptate jocuri ale momentului....	48

Teste

Jocul lunii: Jedi Knight: Jedi Academy.....	50
---	----

Strategie

Topul cititorilor PC Games 4 Fun.....	56
Haegemonia: va fi suficientă.....	
Moștenirea lui Solon?.....	57
Republic: The Revolution.....	58
Heaven&Hell.....	62
Age of Wonders: Shadow Magic.....	64

Action

Eidos: The Angel of Darkness.....	67
The Great Escape.....	68
Tron 2.0.....	70

Adventure

Inimă de leu și portofel din piele de crocodil.....	73
--	----

Pirates of the Caribbean.....	74
Lionheart: Legacy of The Crusader.....	78

Sport

City Interactive - cei cu capul în nori.....	77
Tony Hawk's Pro Skater 4.....	82
MS Flight Simulator 2004.....	84

MOD Zone

Dungeon Siege: Lands of Hyperborea.....	84
--	----

Hardware

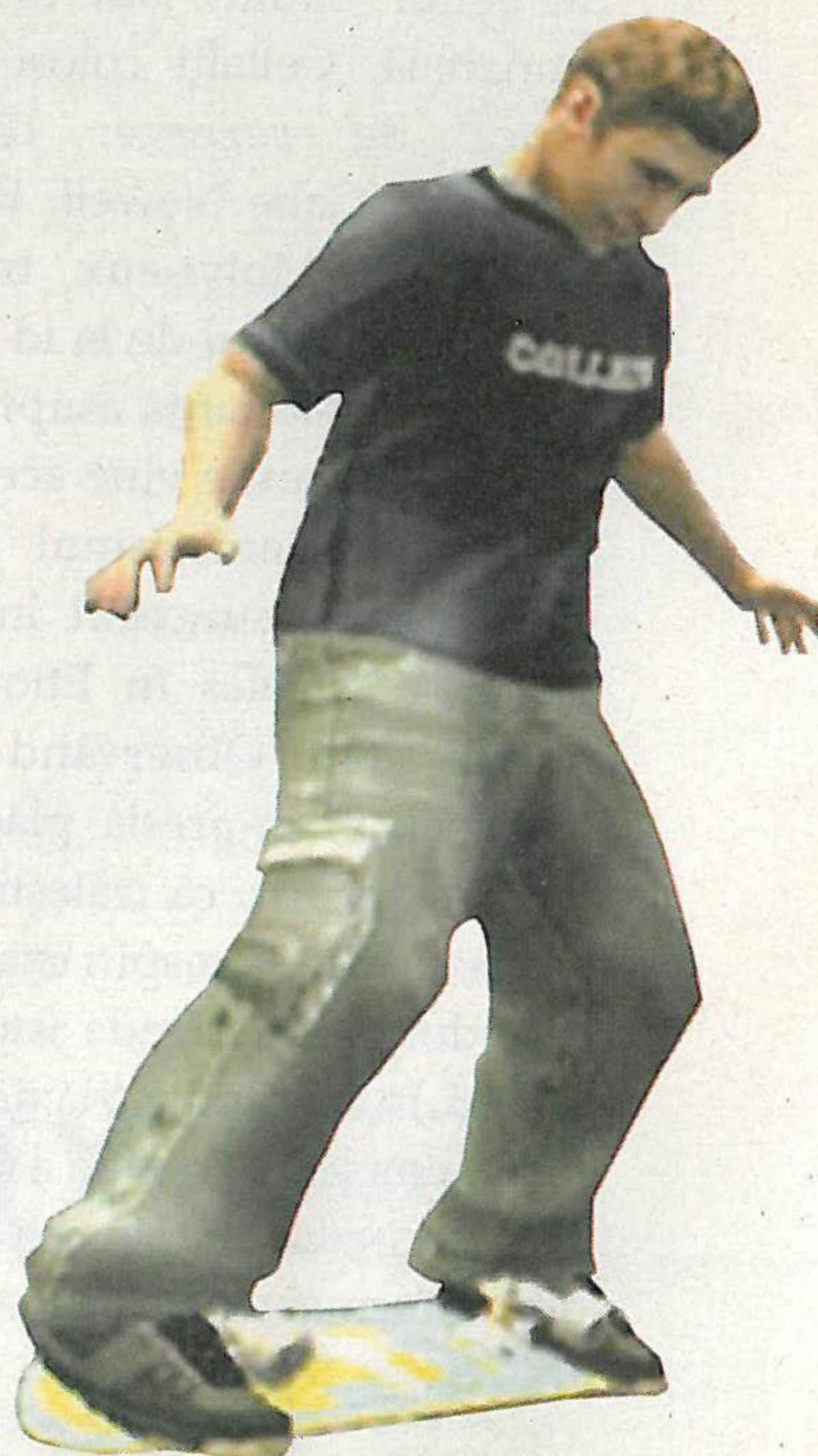
Actualități.....	11
------------------	----

Test

Creați unul pentru celălalt.....	88
Notebook-uri pentru jucători.....	92

Service

Poșta redacției.....	95
Impressum.....	98



DEMOS

Aquanox 2
Call of Duty
X²: The Threat
XIII

Commandos 3: Destination Berlin

Tron 2.0

Oldies: M.A.X. 2

HARDWARE:

- nVidia Detonator 45.23 for WinXP
- nVidia Detonator 45.23 for Win 9x

SPECIALS

- 2 Fast 2 Furious Screensaver

Dungeon Siege MOD: Lands of Hyperborea

Freelancer MOD: Rebalance

Scumm VM

PATCHES:

- Warcraft III: The Frozen Throne

HARDWARE

nVidia Detonator 45.23 for Win 9x

nVidia Detonator 45.23 for Win XP

VIDEOS

DEMOS:

- Codename: Gordon
- Commandos 3: Destination Berlin
- Final Fantasy XI
- Tribes 3: Sands of Dawn

SPECIALS:

- Dungeon Siege: Lands of Hyperborea
- Freelancer: Rebalance
- Scumm VM

TOOLS

- 2 Fast 2 Furious Screensaver

Bit Defender AV update

Nero Burning ROM 6

Norton AV Update

PATCHES

Warcraft III: The Frozen Throne

CALL OF DUTY

Nu știm dacă toate misiunile din versiunea finală a lui **Call of Duty** vor fi la fel de scurte ca cea oferită de acest demo; însă, dacă își vor menține măcar intensitatea, avem în față un titlu din care nu vom putea dezerta sub nici o formă, până nu îl vom termina. Atmosfera din **MoH:AA** este acum mult mai încinsă, sunetele, grafica și performanța engine-ului sunt toate la înălțime, atmosfera este cutremurătoare, iar gloanțele... mortale! Așteptăm cu puștile tremurânde sfârșitul lunii noiembrie...

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 900MHz, 256 MB RAM
Suport 3D: Duh!

COMMANDOS 3

Atrecut mai bine de un an de la apariția ultimului **Commandos**, care ne-a încântat atât prin gameplay-ul lui, cât și prin gradul de dificultate extrem. Pregătește-te să-i duci din nou pe comanșii în noi misiuni, în care vei pătrunde adânc, în inima teritoriului inamic, în trei campanii. Din ruinele înghețate ale Stalingradului, prin pădurile Europei centrale și pe plajele Normandiei, oamenii tăi trebuie să-și folosească abilitățile pentru a-și învinge inamicul. Sunt cei mai buni oameni pe care-i au Aliații. Crezi că te descurci cu ei?

CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 700MHz, 256 MB RAM
Suport 3D: Consider it done!

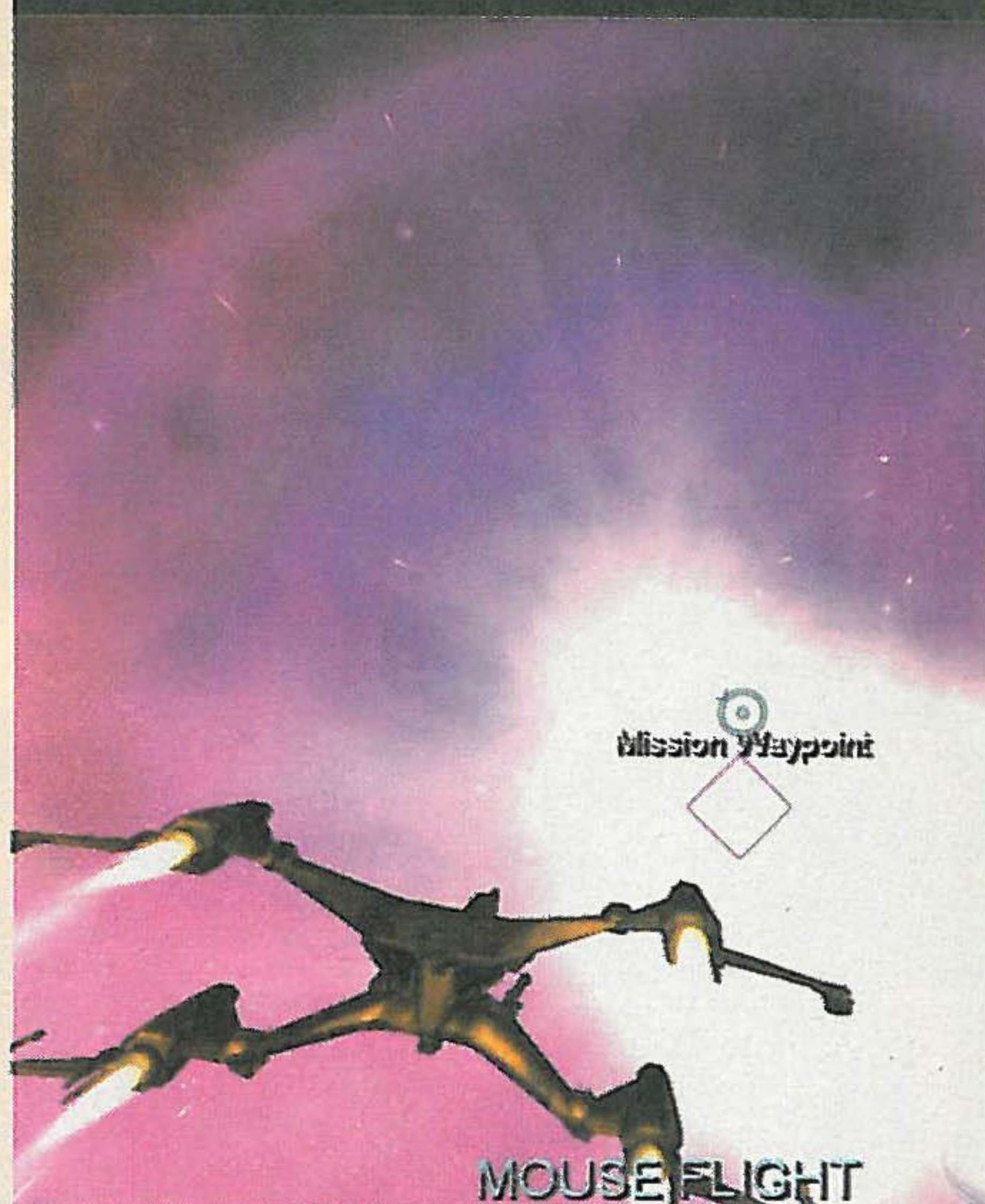
REBALANCE

Rebalance se numără printre cele mai de succes MOD-uri dedicate jocului **Freelancer** și, întâmplător sau nu, este un proiect get-beget românesc. După instalarea acestuia, pregătește-te să te aventurezi într-un univers mult mai atractiv, cu noi modele de nave, upgrade-uri, misiuni aleatoare împotriva navelor capitale și multe altele. Pentru o prezentare mai amănunțită, mai răsfoiește câteva pagini, până la rubrica Made in Romania.

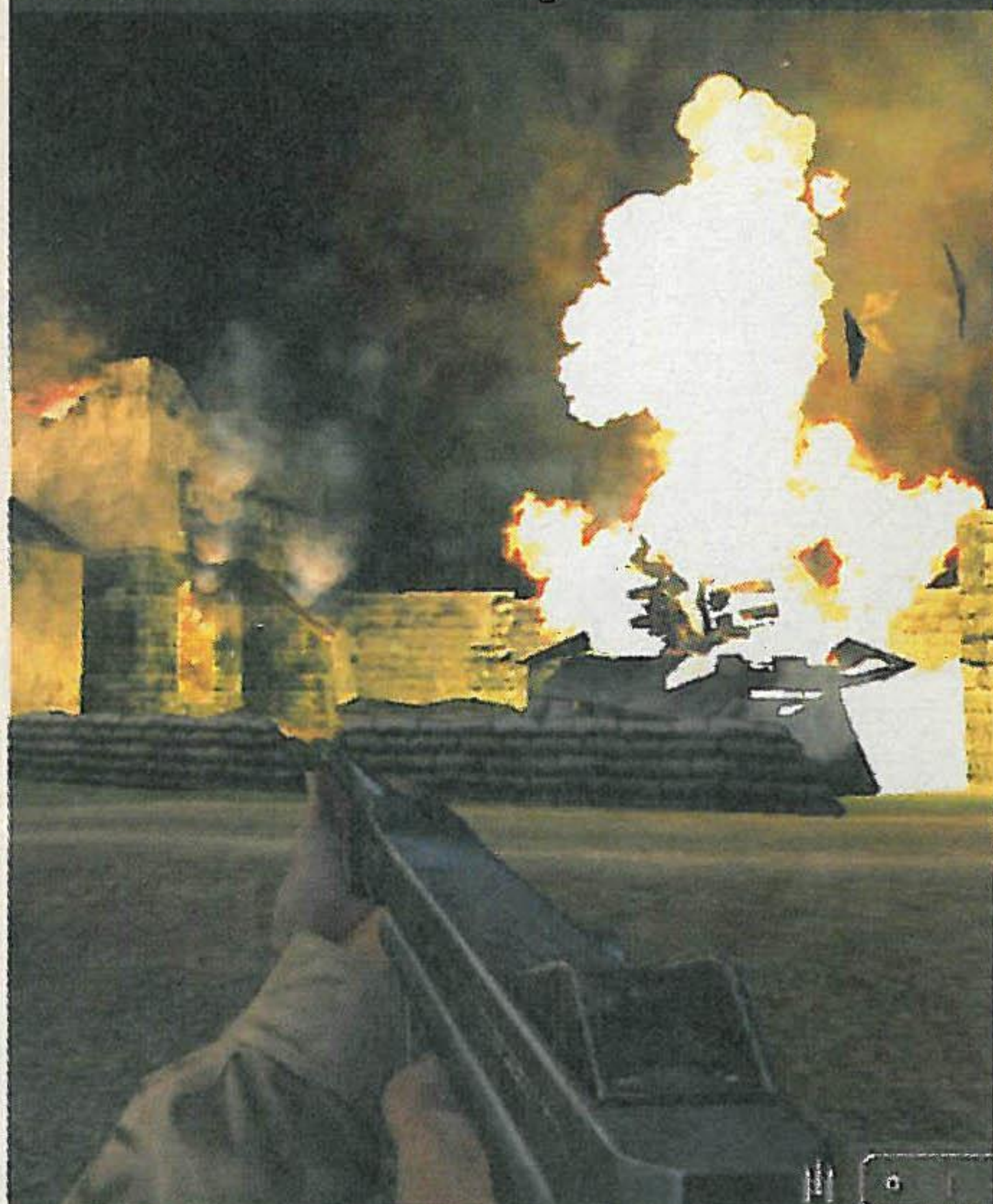
CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 800MHz, 256 MB RAM
Suport 3D: Duh!

MOD: Rebalance



DEMO Call of Duty

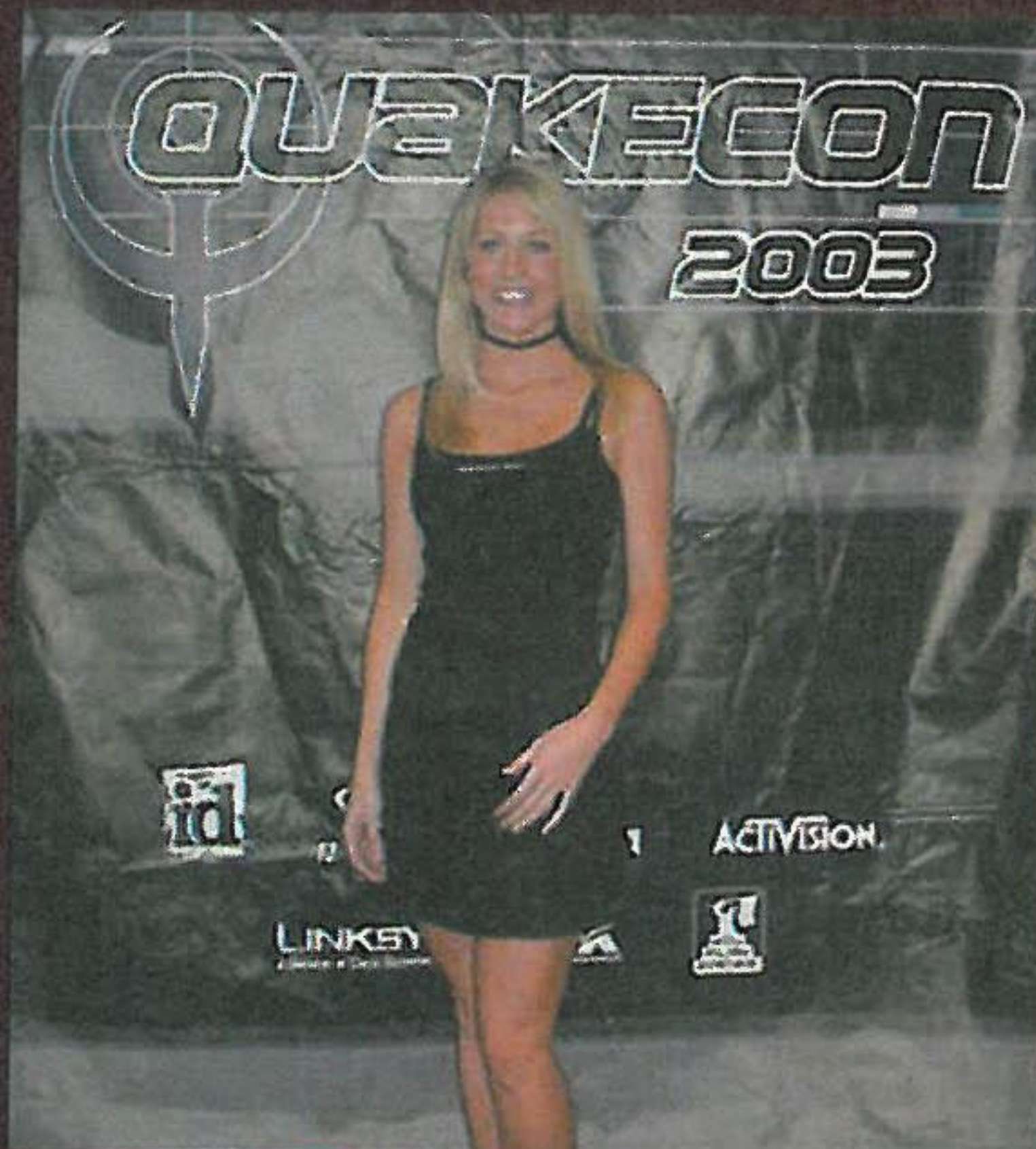


DEMO Commandos 3





La mijlocul lunii august s-a desfășurat mult așteptata întâlnire anuală organizată de id Software, în care în fiecare an legendarul producător face surprize plăcute fanilor cuminiți și răbdători. Ei, dar când surpriza se numește demo-ul multiplayer al lui **Doom III**, atmosfera se încinge cât ai zice "imp" și nebunia se dezlănțuie! Ce-i drept, jucătorii prezenți la QuakeCon nu au avut permisiunea să facă screenshot-uri din joc, dar studioul lui nenea Carmack s-a gândit să arunce două imagini care ne fac să înghițim în sec. A fost jucat la sânge tipicul deathmatch, cu toată distracția pe care acesta o oferă. În demo ai un pistol, un shotgun, o mitralieră, nelipsitul plasma gun și un missile launcher. Printre accesorii apar torța și Berserker power-up, care-ți crește



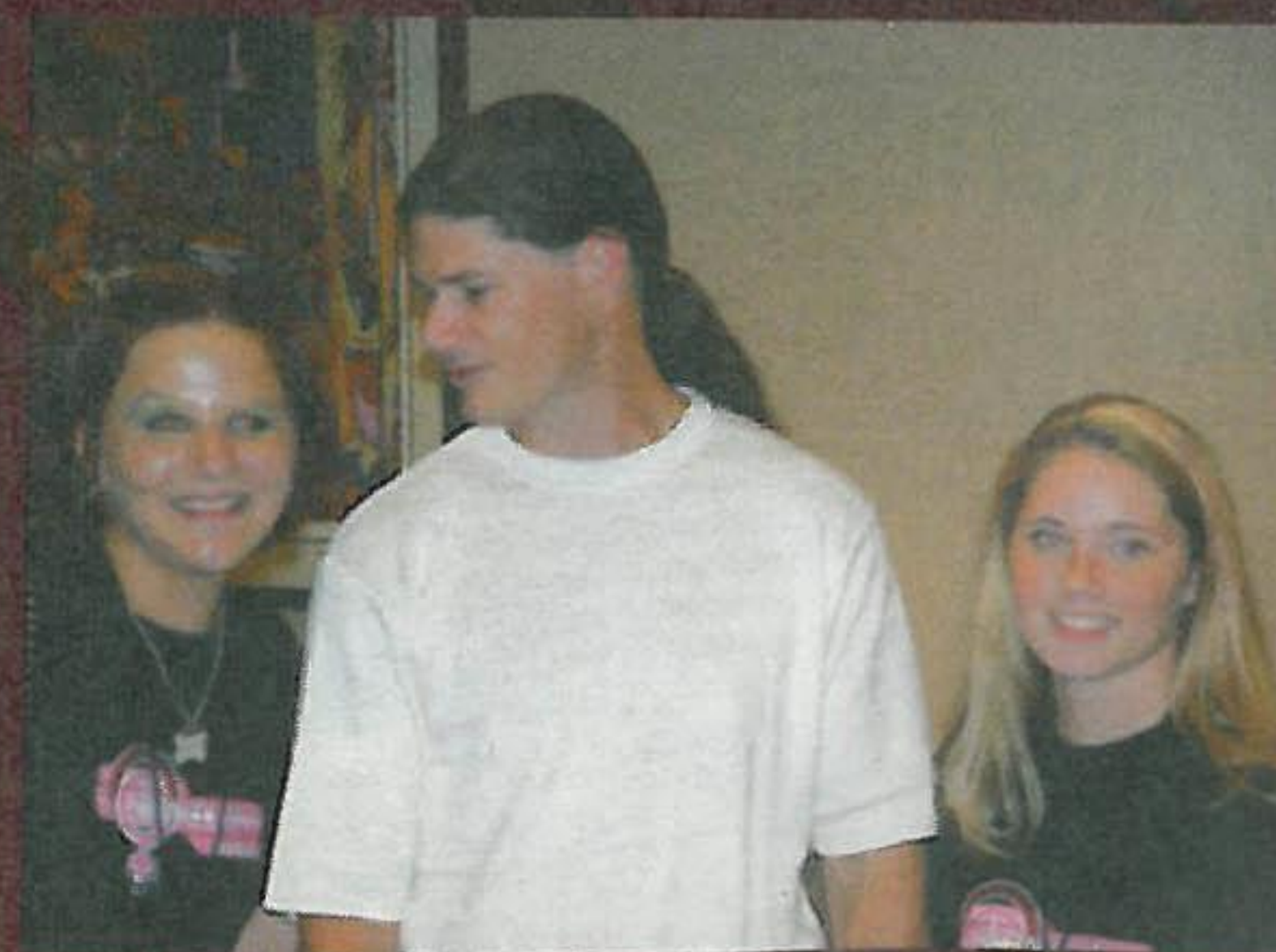
dammage-ul armelor. Configurațiile pe care a fost jucat **Doom III** nu au fost făcute publice, dar setările jucătorilor au fost rezoluția 640x480 cu Anti-Aliasing-ul dezactivat... Într-una dintre caldele nopți de la mijlocul lui august, în timp ce noi, europenii, dormeam

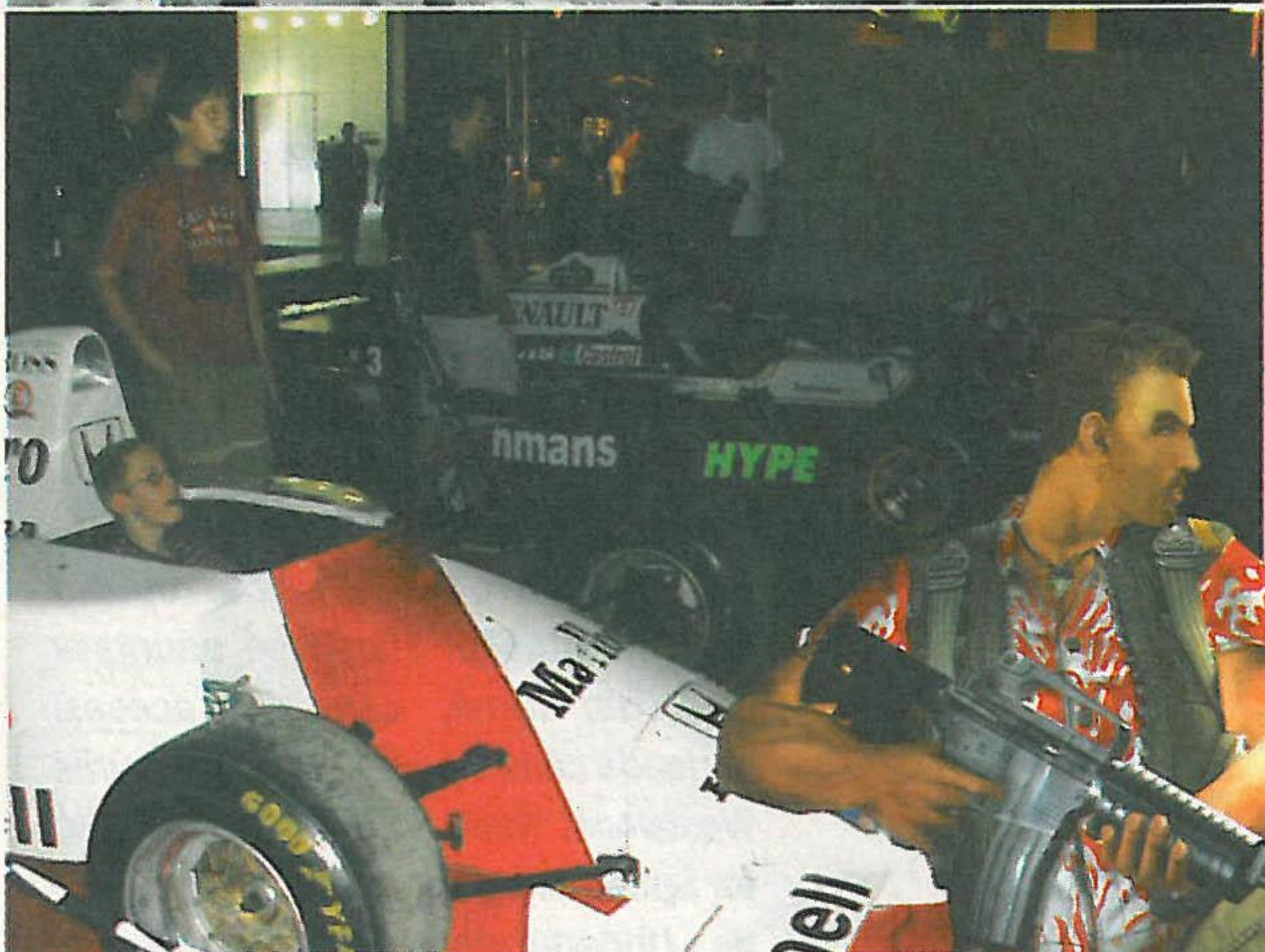
tun și eram înțepați de criminalii noștri țânțari (mai mult sau mai puțin europeni), unii membri ai id Software s-au încumetat să se apropie de microfon și să răspundă la artileria grea de întrebări lansată de publicul flămând de noutăți. Marele absent al manifestării a fost însuși John Carmack, aparent bolnav, dar printre cei prezenți s-au numărat Todd Hollenshead (CEO), Tim Wilits (lead designer), Robert Duffy (programator) și Fred Nilsson (lead animator). Primele întrebări puse băieților de la id Software s-au referit la editing. Duffy a explicat că aproape totul în **Doom III** este bazat pe file-uri de text, cauză din care va fi foarte ușor pentru mod makers să realizeze tot ce vor vrea ei cu jocul. Programele pentru dezvoltarea de "modification" vor fi incluse în cutie și, potrivit lui Duffy, nu va fi greu să vezi zeci și zeci de lucrări de amatori imediat ce va fi lansat jocul. Engine-ul jocului, contrar concurentului **Half-Life 2** (care nu intimidează deloc id!), nu va fi dat în licență; o licență va fi însă acordată pentru realizarea filmului Doom, despre care Hollenshead va fi sigur că va vedea lumina marelui ecran. Modurile multiplayer în **Doom III** vor fi deathmatch, team deathmatch, last man standing și

tournament, caracteristica principală a titlului rămânând oricum singleplayer-ul, aparent foarte solid și inovator. Într-un viitor apropiat s-ar putea să vedem **Doom III** și pe Mac, dar, în ceea ce privește versiunea Linux, speranțele sunt deșarte. Cu toții vă puneți întrebarea (firească) ce se mai aude despre **Quake IV**. Urmașul direct al lui **Quake II** se află în dezvoltare la Raven Software, dar nu s-a spus aproape nimic despre el, din moment ce casa de software consideră că este prematură orice discuție. Wilits lucrează la Raven la proiect și a dat asigurări că la următorul QuakeCon **Quake IV** va fi protagonist.

Pentru moment, toată lumea este de acord asupra unui punct: **Doom III** este jocul PC cu cea mai bună grafică realizată vreodată, grație modelelor super detaliate ale personajelor și armelor, incredibilului joc de lumini și texturilor foto-realiste. Să gândim pozitiv și să îndrăznim să sperăm măcar la lansarea unui demo, fie el și multiplayer al deja celebrului **Doom III**!

CIPRIAN COROIANU





Între 21 și 24 august a avut loc în Germania, la Leipzig, târgul informatic Games Convention. În timpul celor patru zile, expoziția a fost vizitată de aproximativ 92.000 de oameni, veniți din toate colțurile Europei. Printre cele 207 firme expozante s-au numărat reprezentanți din mai toate domeniile industriei informatice. Pe lângă numele consacrate precum Microsoft, Atari, Activision, Buena Vista Games, cea mai mare atenție a fost acordată firmelor de telecomunicații și firmelor de IT din Germania. Deși producătorii și distribuitorii de jocuri n-au făcut anunțuri importante, standurile expozanților au rezervat numeroase surprize plăcute gamerilor. Una dintre



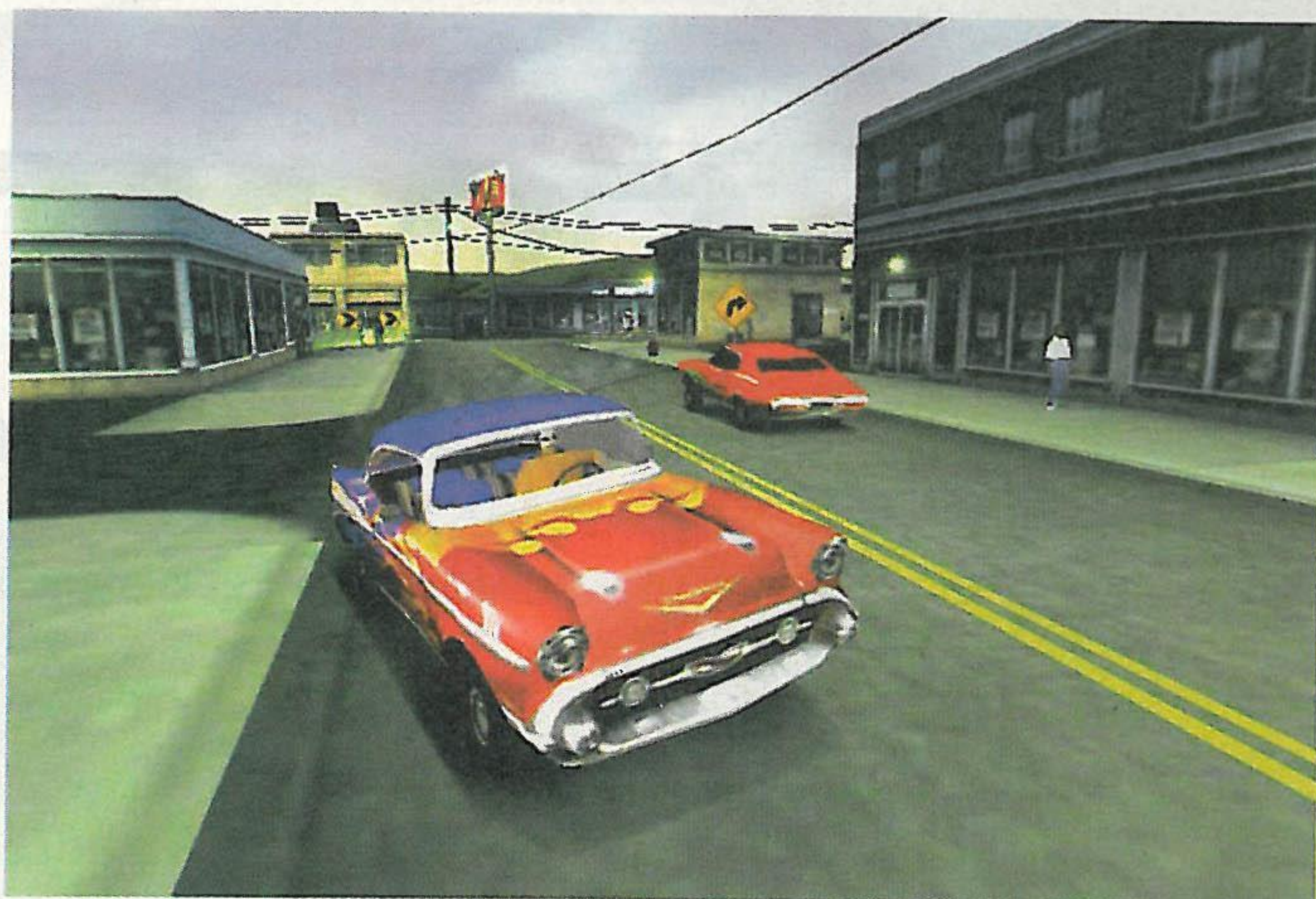
cele mai mari atracții ale expoziției a fost demo-ul tehnologic al lui **S.T.A.L.K.E.R.** Engine-ul grafic al jocului este uimitor: văzând imaginile putem afirma cu certitudine că jocul celor de la GSC Game World se va putea lua de piept atât cu **Doom III**, cât și cu **Half-Life 2**! Cel puțin, din punct de vedere grafic... Deoarece demo-ul prezentat nu este public, nu s-au "evaporat" prea multe informații despre cele văzute. Norocoșii care au participat la conferința organizată de THQ au declarat că motorul fizic al jocului este, pur și simplu, demențial! Mediul înconjurător este în totalitate interactiv și reacționează la acțiunile jucătorului. Încetul cu încetul se conturează și elementele de RPG ale jocului, care îi vor conferi o mai mare profunzime. Sistemul de rănire reprezintă, de asemenea, o inovație în domeniul FPS-urilor. De exemplu dacă ești împușcat, jocul nu se mai limitează să-ți scadă din hitpoints, ci, dacă nu ești tratat la timp, ai putea muri din cauza hemoragiei. În plus, dacă nu ai grijă, poți fi contaminat de radiații, astfel scurtându-ți considerabil durata de viață. Cei de la Pendulo Studios, fără să dea prea multe informații despre noul lor joc, s-au prezentat cu **Runaway 2**. Foarte mare atenție i s-a acordat și lui **Far Cry**, cel mai nou shooter

produs de Ubi Soft. Versiunea jucabilă cu care s-a prezentat producătorul i-a răsfățat pe jucători cu o grafică spectaculoasă și cu inamici bine crescuți din punctul de vedere al AI-ului. Fanii jocurilor de curse au putut arunca o privire înfometată asupra noii creații a celor de la EA, **NFS: Underground**. Cea mai mare inovație adusă seriei este posibilitatea îmbunătățirii mașinilor (tuning rules!). La expoziție s-au prezentat și multe alte titluri cunoscute, despre care nu s-au dezvăluit însă prea multe noutăți: **Commandos 3**, **Thief 3**, **Deus Ex 2**, **Prince of Persia: The Sand of Time**, **Worms 3**, **Greyhawk** etc. Ca în cazul edițiilor anterioare, și anul acesta au fost decernate premiile GAIA (Games Award for Interactive Achievement). La categoria PC, câștigătorul a fost nimeni altul decât **GTA Vice City**.

ERDEI JÁCINT



GAMES CONVENTION



Bye, bye Motor City Online!

Știți ce s-a întâmplat pe 29 august? Nimic special (pentru noi), doar că în acea zi nefastă Electronic Arts au oprit Motorul City Online, au scos cheile din contact și le-au dat pe gât în jos – numai așa, să le facă în ciudă celor care au jucat degeaba un an de zile. De altfel, inevitabilul sfârșit

fusesse anunțat încă din iarna (știți voi, după închiderea studiourilor Westwood, argh!) și ne îndoim că, între timp, s-au mai abonat mulți jucători la acest simulator de racing online, unde veteranii făceau legea și îți blegeau orice pornire vitezomană de începător.

Angels vs. Devils

Enigma Software Productions este o echipă spaniolă care a scos la iveală un joc intitulat cât se poate de sugestiv: **Angels vs. Devils**. Acesta se prezintă ca un action presărat cu elemente de strategie și role-playing, dispunând de un engine grafic "de ultimă generație" și un AI "foarte elaborat", după cum afirmă chiar producătorii. Tot aceștia ne încredințează că jocul este deja terminat și că va apărea "în curând". **Angels vs. Devils** este practic o colecție de sub-games, în care îngerașii și drăcușorii se vor înfrunta în cele mai sadice moduri, după principiul "scopul scuză mijloacele".

Pentru detalii intră pe: www.enigmasp.com/avsd



OPINIE ERDEI JACINT

Schimb de ulei, vă rog!

O veste tristă pentru fanii jocurilor de curse și automobilelor old-timer: s-a închis și ultimul garaj... vreau să zic server **Motor City Online**. S-a curățat pe jos, s-au adunat piesele de rezervă, s-a dat cu deodorizant să dispară mirosul virtual de ulei ars, s-au împărțit cheile de contact și toată lumea s-a dus acasă. S-ar putea să vă întâlniți cu mecanicii ajunși șomeri prin alte MMO-uri ca **Star Wars: Galaxies**, unde acești meșteri să vă ofere un schimb de ulei gratis. Străzile sunt goale, doar vântul mai suflă câte o pagină de ziar ruptă în fâșii. Inevitabilul sfârșit se anunțase încă din iarnă, cam din aceeași perioadă când s-au închis și studiourile Westwood. Noul vlăstar al seriei **Need for Speed** este deja pe drum. Este vorba de **Underground**, joc inspirat din cursele ilegale, o adevărată modă dincolo de Ocean. Noua speranță a celor de la EA a putut fi văzută și la Games Con în Germania. Apropo Games Con... luna aceasta am încercat să adunăm (mai ales Cipri), pe câteva pagini, cele mai importante evenimente de la cele trei mari "târguri" de joc: Quakecon, Games Con și ECTS. Sperăm să vă bucurați de acest buchețel, care deși modest, este destul de colorat. O veste ciudată, dar îmbucurătoare este însă cea furnizată de Vivendi, conform căruia nu se mai vinde divizia VU Games. Se pare că tratativele purtate de conglomeratul internațional au eșuat, Vivendi găsind o altă soluție pentru rezolvarea impasului financiar. Ciudat este faptul că s-a făcut atât tam-tam în jurul tranzacției inexistente, mai ales dacă luăm în considerare gurile rele care zic că, de fapt, a fost vorba de o schemă publicitară menită să atragă atenția, și nicidecum de un real interes în a vinde compania. N-ar fi prima fază îndoielnică făcută de Vivendi, ajunge doar să ne amintim cele trei variante în care va fi publicat cel mai așteptat joc al momentului **Half-Life 2**!

World of Warcraft



Viscolienii au dezvăluit alte trei rase pentru tot mai apropiatul MMORPG **World of Warcraft**! Acestea sunt Gnomes (de partea Alianței), respectiv Trolls și Undead (de partea Horderi). Ca o mică recapitulare, până acum situația se arată în felul următor: The Alliance va fi compusă din rasele Humans, Dwarves, Night Elves

și Gnomes, iar The Horde va aduna laolaltă rasele Orcs, Tauren, Troll și Undead. Mai multe despre aceasta din urmă găsești pe site-ul oficial.

www.blizzard.com/wow/townhall/undead.shtml

Dungeon Siege: Legends of Aranna

Expansion pack-ul **Legends of Aranna**, promis de Microsoft pentru toamna aceasta, va aduce o nouă campanie desfășurată de-a lungul a nouă zone – inclusiv o regiune vastă de junglă. Lista mărunțișurilor care vor fi introduse, o dată cu acest add-on **Dungeon Siege**, poate fi parcursă pe site-ul jocului:

www.microsoft.com/games/pc/dsloa.aspx



Ubi Soft câștigă licența Might and Magic

Cea mai prestigioasă marcă ex-3DO, pusă în vânzare la licitația din 14 august, a fost câștigată de către gigantul francez Ubi Soft, pentru suma de 1.3 milioane USD. Este vorba, desigur, despre seria de RPG-uri **Might and Magic**, respectiv cea de TBS-uri **Heroes of Might and Magic**, care ar putea vedea astfel o renaștere sub generosul stindard Ubi.

Warlords Battlecry 3

Seria de RTS/RPG-uri **Warlords Battlecry** va deveni din a doua jumătate a anului 2004 o trilogie, o dată cu lansarea lui **Warlords Battlecry III**. Titlul a fost anunțat de către Enlight, fiind dezvoltat de Infinite Interactive - aceeași echipă care lucrează și la **Warlords IV**. Succinta descriere care însoțește anunțul oficial pare să se refere mai degrabă la un add-on, nefiind menționată nici măcar o versiune nouă a engine-ului grafic; nici site-ul jocului nu este mai bogat în detalii, singurul amănunt "cunoscut" fiind data de lansare: trim. II 2004.

www.enlight.com/wbc3

Star Wars: Knights of the Old Republic

O nouă veste proastă vine de la LucasArts, după anularea lui **Full Throttle 2**, prin re-amânarea RPG-ului **Star Wars: Knights of the Old Republic**. Ultima oară era vorba de o lansare în toamna acestui an, însă se pare că jocul va aluneca ușor spre sfârșitul lui noiembrie și poate chiar decembrie – asta în cazul fericit, în care apare anul acesta! Singura consolă este că versiunea PC va avea unele elemente inexistente pe Xbox.

Gee, that's super...



Apare **Max Payne 2!**

Vești excelente, prietenii! Apariția lui Max Payne 2: The Fall of Max Payne este programată în Statele Unite pentru 15 octombrie 2003, în versiunea PC, desigur. Pentru Europa nu a fost încă precizată nici o dată.

Knights of Honor

Sunflowers au avut amabilitatea să ne trimită trei imagini noi din viitorul său joc de strategie economică (specialitatea lor) *Knights of Honor*, prezentat și la Games Convention din Leipzig, cel mai mare salon european după ECTS. După câteva rânduri în care este subliniată importanța porturilor, dar și raritatea lor în evul mediu, epocă în care se desfășoară jocul, ni se spune că acestea vor servi comerțului (mmh, ce noutate!), în special importurilor de produse exotice (facem valuri ca la fotbal în redacție!), dar că nu vor putea fi construite decât pe litoral (cu ce-am greșit oare?). Ce este interesant e că un regat nu va putea avea decât un port, construcția farurilor în porturi va fi esențială pentru apărare și că schimburile economice vor putea fi taxate pentru a-ți crește veniturile. Jocul se anunță simpatic, dar fără inovații prea mari.

Full Spectrum Warrior pe PC

THQ și Pandemic Studios au confirmat adaptarea pentru PC a jocului Xbox *Full Spectrum Warrior*, considerat la E3 drept cel mai original și cel mai bun simulator. Această versiune ar trebui să fie identică celei care va apărea pe cutia lui Microsoft. Grafica va fi vag ameliorată, nu vor exista instrumente pentru dezvoltarea de MOD-uri și se discută despre un mod multiplayer, dar producătorii sunt destul de ezitanți la acest capitol. Data de apariție? Nici un spectru nu planează încă asupra acesteia!

MTG: Battlegrounds

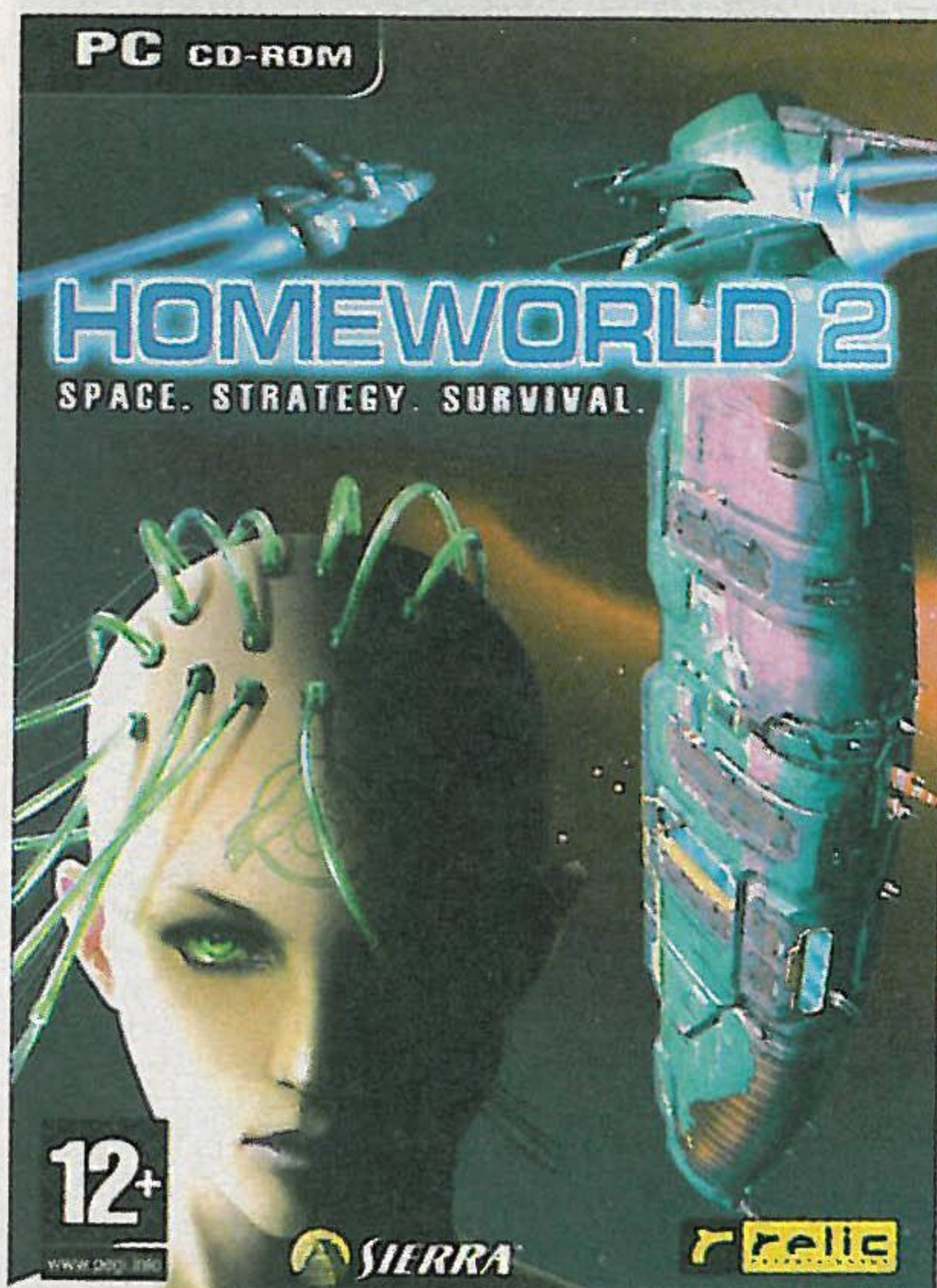
Anunțat inițial în cadrul expoziției E3 de către Atari, **Magic: The Gathering - Battlegrounds** este primul titlu MTG care adoptă o grafică 3D pentru redarea duelurilor magice, îndepărtându-se puternic de specificul celebrului joc de cărți. Dacă inițial nu prea înțelegeam cum vine toată tărășenia, primele screenshot-uri apărute mai clarifică situația... cât de cât! Pentru versiunea finală mai trebuie să așteptăm până în noiembrie.

Valve se explică

Influențat cu siguranță de Pokemon, team-ul lui Gabe Newell proiectează apariția lui **Half-Life 2** în mai multe versiuni! Cum vine asta? Uite-așa: versiunea mass market va fi numai single-player, ceea ce, în spiritul responsabililor de marketing implică imposibilitatea instalării de MOD-uri. Trist, când ne gândim la numărul halucinant de MOD-uri cu care ne-am



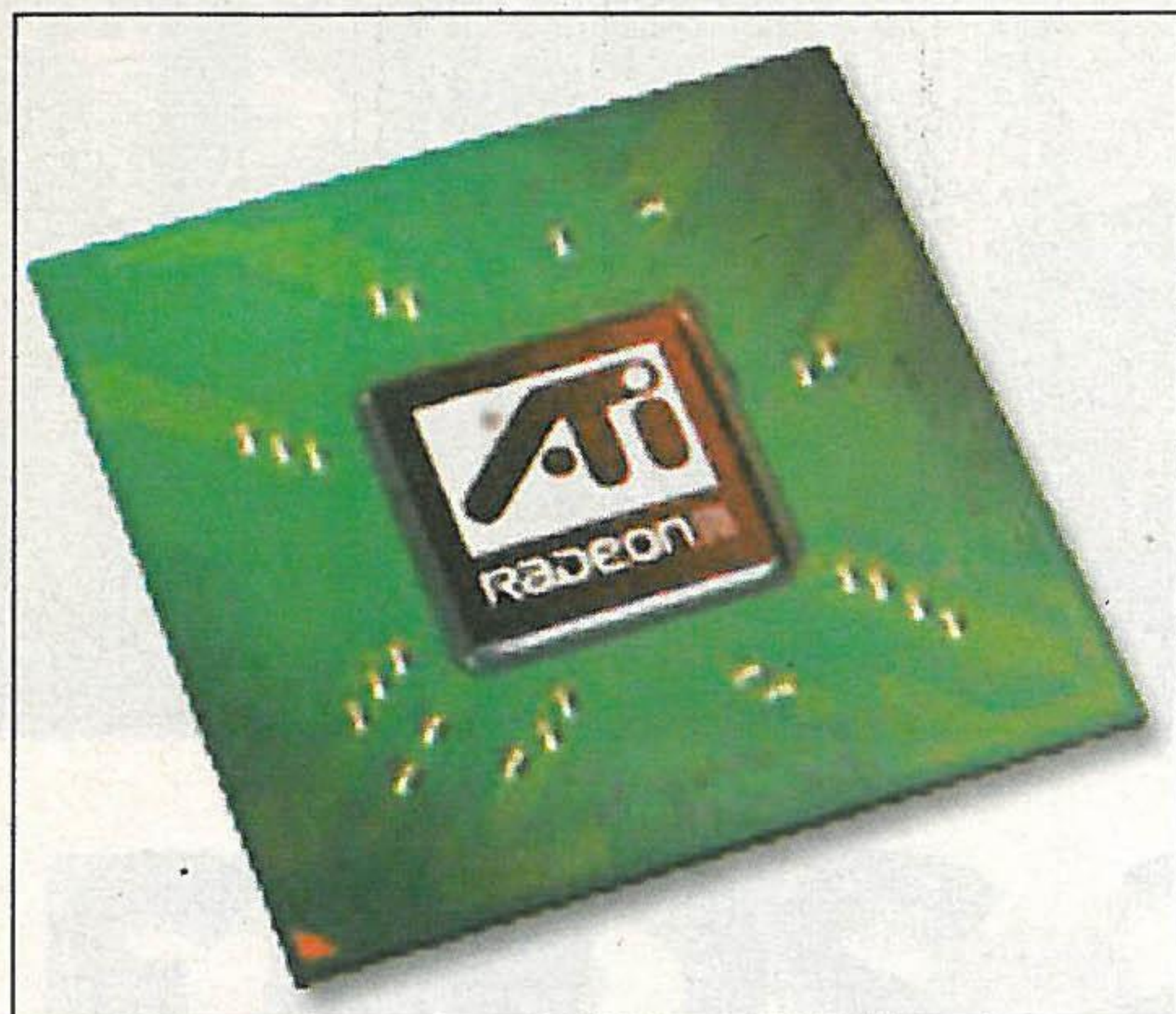
distrat ani de zile, aplicate peste **Half-Life**. Versiunea "normală" va fi, ia ghiciți... normală! Singleplayer, multiplayer, moddable, ce mai, perfecțiunea întruchipată! Versiunea collector, pe care ne-o imaginăm într-o cutie de carton, va fi pigmentată cu tot felul de chestii, va avea același preț și bănuim că jocul va fi identic. Gabe, care este un glumeț de primă mână, a dat toate aceste detalii pe forumul Valve, într-unul din rarele sale post-uri care depășește trei rânduri, dar a uitat să amintească prețul estimativ. Ah, era să uit: vor exista versiuni Steam, dar nici despre acestea nu știm prea multe.

Vivendi nu se vinde!

După o punere în vânzare eșuată, viitorul secțiunii de jocuri a Vivendi Universal pare din ce în ce mai sumbru. Compusă din Blizzard Entertainment, Universal Interactive Studios, Fox Interactive, Sierra Entertainment și Knowledge Adventure, Vivendi Universal Games nu a reușit să-și găsească un binefăcător în luna iunie. La începutul lui septembrie, Vivendi Universal a revenit asupra deciziei și nu-și va mai separa secțiunea de jocuri. Grupul francez își va separa însă activitățile în două secțiuni distincte, una pentru comunicații – esența sa – și cealaltă rezervată divertismentului și jocurilor video. Din moment ce Blizzard Entertainment deține aproape 11% din veniturile Vivendi Universal și 25% din Vivendi Universal Games, este de înțeles această decizie. Nu trebuie să uităm însă apariția iminentă a lui **Half-Life 2**, la Sierra Entertainment. Asta da remontare de moral pentru trupe!

ATI

Radeon 9800XT cu chipset ATI R360

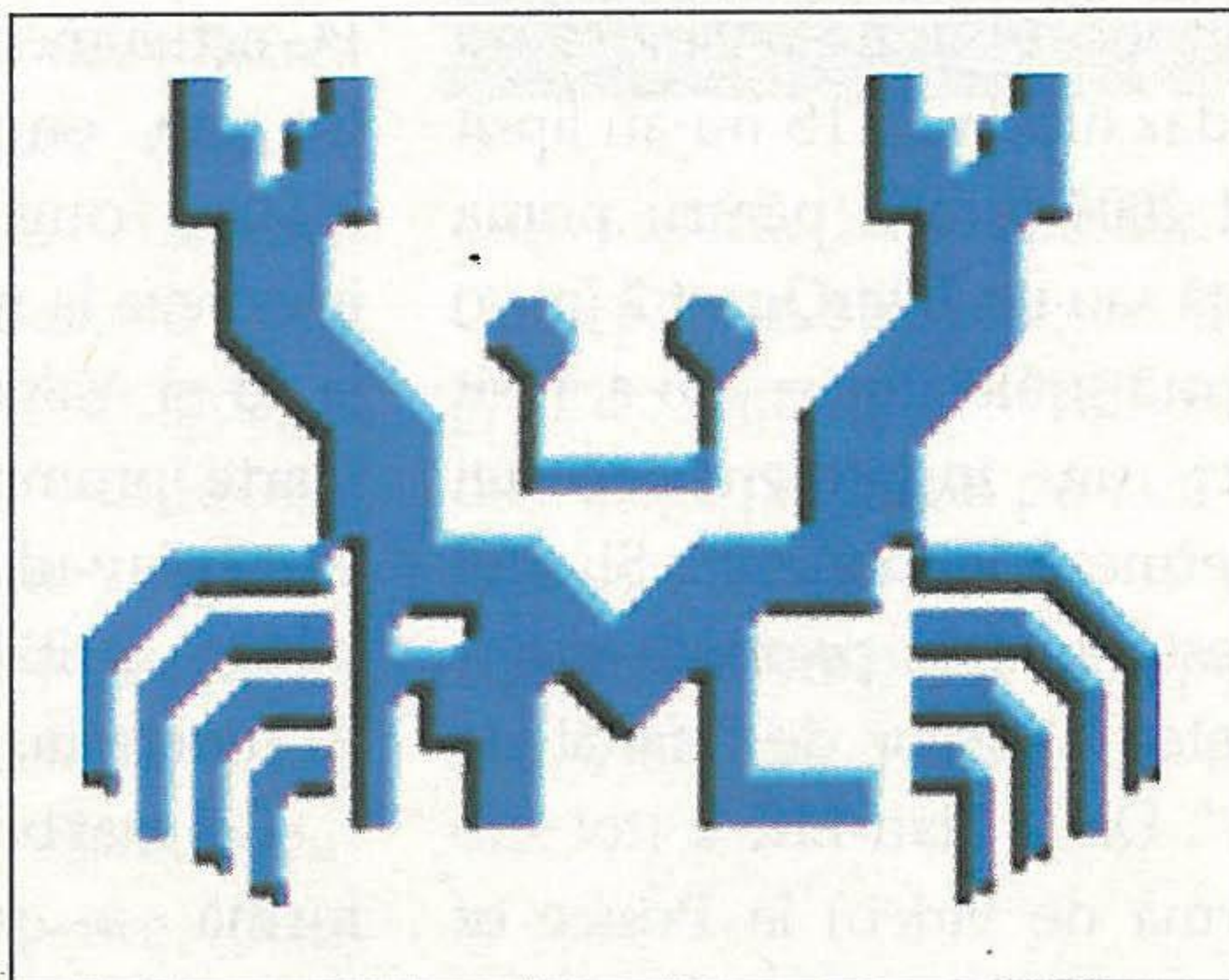


Noua placă video de la ATI va apărea, probabil, sub numele de Radeon 9800XT. Placa dispune de noul cipset al cărui nume de cod este R360, care reprezintă procesorul grafic din categoria de vârf al firmei ATI. Potrivit The Inquirer noua placă va fi urmașul lui Radeon 9800 și va avea o frecvență a cipului de peste 425 Mhz și a memoriei de peste 700 MHz. Banda de memorie va avea o lățime de 256 de biți. Memory Controller-ul va suporta memorii DDR și DDR-II.

Realtek

Realtek prezintă noul chip audio cu suport pentru 8 canale

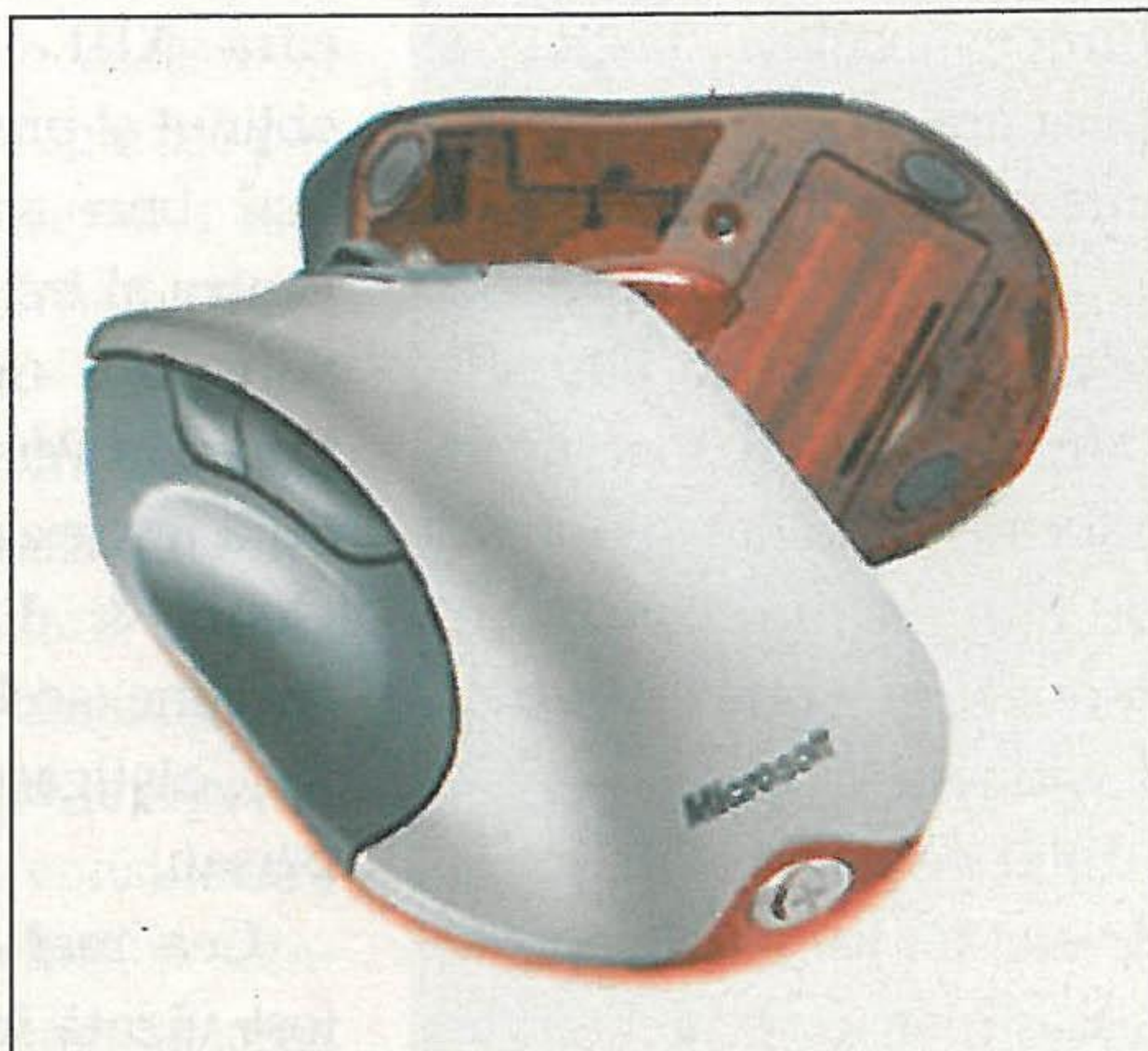
Firma Realtek va prezenta la Computex 2003 din Taiwan, noul cip audio ALC-850 care este primul cip al firmei care dispune de suport pentru 8 canale. Cu noul chip este posibil dezvoltarea plăcilor de bază cu suport pentru 7.1 canale. Cipul ALC-850 este revizia lui AC' 97 2.3, dar nu are suport pentru DVD audio la 192 KHz și 24 de biți. Cipul este dotat cu funcții ca ieșiri reconfigurabile, „PCBEEP generator” și noua tehnologie al lui Realtek UAJ (Universal Audio Jack).



Microsoft

Noutăți hardware de la Microsoft

Cu puțin în urmă, Microsoft a prezentat trei noi mouse-uri și tastaturi. Majoritatea perifericelor sunt de tip wireless, iar mouse-urile sunt toate dotate cu un nou tip de roțiță; unul dintre mouse-uri poate fi dotat chiar și cu husă de piele. Noutatea mouse-urilor Wireless IntelliMouse Explorer, IntelliMouse Explorer și Wireless Optical Mouse este tehnologia Tilt Wheel care permite mișcarea conținutului ecranului atât orizontal, cât și vertical, cu ajutorul unei singure roțițe, prin înclinarea acestuia în partea dorită.



GDDR2 SDRAM de 256 Mb de la Samsung

Samsung Electronics a anunțat începerea producției noilor memorii grafice GDDR2 (Graphics Double Data Rate2). Cu cipurile de 256 Mb firmele producătoare de plăci grafice vor putea cu ușurință să integreze chiar și 512 MB pe plăcile lor grafice. Frecvența de tact ale acestor memorii este se ridică la valoarea de 1600 MHz.

Volcano 12 dela Thermaltake

Primele coolere Volcano 12 vor apărea pe rafturi încă din septembrie. Ventilatorul va avea trei elice. Capacitatea de mișcare a aerului este de 26,50 CFM la 2000 de rot/min și 72,92 CFM la 5500 de rot/min. Nivelul de zgomot va fi, bineînțeles, proporțional cu rotirea pe minut al ventilatorului: la 2200 de rotații 2,1 db iar la 5500 de rotații 48 db. Firma Thermaltake încă nu a oferit nici un detaliu legat de prețul acestuia.

Noi produse multimedia de la Logitech

După ce Microsoft a comunicat că se retrage din producerea de joystick-uri și a altor accesorii, firma Logitech folosește toate posibilitățile oferite, deci nu ne putem mira de faptul că firmă a lansat două noi joystick-uri cu numele Logitech Extreme 3D Pro la prețul de 40 euro și Logitech Attack 3 la prețul de 30 euro. Pe lângă acesta au dezvoltat un nou gamepad și au scăzut prețul lui Cordless Rumble Pad de la 60 la aproximativ 50 de euro.





ECTS 2003

Electronic Consumer Trade Show, mult mai cunoscut ca ECTS a adunat și în acest an nenumărați producători și publisher-i din domeniul jocurilor video. Totuși, ECTS continuă să sufere de pe urma reputației sale de sub-E3, rămânând în continuare a doua mare expoziție de jocuri din lume. Dar expoziția londoneză rămâne unicul loc de întâlnire din Europa în ceea ce privește industria de jocuri și continuă să se dovedească un loc de unde e bine să nu lipsești. E3 este desigur altceva, dar nici la ECTS nu au lipsit perlele: un **Unreal Tournament 2004** jucabil pentru prima

dată sau un **EverQuest 2** într-o formă strălucitoare. Nu a lipsit nici un ingredient acestei chermeze londoneze... Și anul acesta au fost prezente majoritatea titlurilor de "sfârșit de an". De la **Half-Life 2** (tot sub formă de video) la **Prince of Persia** și **Return of the King**, practic toată lumea a răspuns prezent. Înainte de a vă anunța câștigătorii, vă voi da câteva explicații despre criteriile adoptate. Înainte de toate, premiile pentru cele mai bune jocuri au fost acordate numai titlurilor jucabile (astfel se explică absența lui **Half-Life 2** de pe podium...), apoi prin cel mai bun joc de platformă se înțelege cel mai bun titlu aflat în dezvoltare pe mai multe platforme simultan, și nu cel mai bun joc în concurența dintre PC și console. Așadar, the winners!

Titlul de cel mai bun joc PC a revenit lui **Far Cry** (Ubi Soft). Creatura necunoscutei Crytek

ne-a impresionat pe toți în ultimul timp prin screenshot-urile pe care le-am văzut, confirmând așteptările la E3 și reconfirmând la ECTS, fiind considerat drept unul dintre cele mai bune jocuri PC actualmente în producție. Cu un engine grafic de infarct, care nu are ce să invidieze la monștrii sacri de la id și Valve, **Far Cry** este foarte promițător la nivelul gameplay-ului grație incredibilei vastități a ariei de joc și AI-ului rafinat.

Cel mai bun joc multiplatformă a fost considerat **Prince of Persia: The Sands of Time** (Ubi Soft). Producătorul canadian are multe surprize pentru acest final de 2003, pe toate platformele și pentru toate gusturile. Nu s-ar putea spune că are probleme cu cifra XIII, din contra: a obținut și premiul pentru cel mai bun joc al târgului. Pentru al treilea premiu, Ubi Soft nu a mai avut emoții: **Prince of Persia** a dus o luptă dură cu excelentul **Beyond Good & Evil**, titlu care aparține aceluiași publisher. A câștigat aventurierul persan.

Cea mai bună grafică a fost văzută în **EverQuest II**:

realism în stare pură, cu un univers înțesat de magi, elfi și monștri de toate soiurile. Cu greu îți poți imagina cerințele de hardware necesare pentru punerea în mișcare a acestui monstru tehnic, dat fiind că pe PC-ul producătorilor (3GHz cu GeForce FX) scăderile de frame rate erau înspăimântătoare!

Am preferat să lăsăm deoparte unele titluri despre care am vorbit deja și să vă prezentăm doar highlight-urile expoziției londoneze. Revenind la ECTS-ul nostru cel de trei zile, trebuie amintit că Sony a organizat pentru al doilea an consecutiv evenimentul său de marcă, Playstation Experience. Publicul a profitat din plin pentru a descoperi hiturile acestui final de an în avanpremieră, între care **Gran Turismo 4**, **Pro Evolution Soccer 3** sau **Ghosthunter**. Cântăreți, concursuri, demonstrații sportive – Sony pare să fi descoperit rețeta de succes în acest an 2003. Oare va reuși expoziția londoneză să descopere, la rândul ei, această rețetă anul viitor? Vom juca și vom vedea!

GINGIS HANNA și BARBERA





Far Cry

Crytek, producătorul lui **Far Cry** nu are nici un motiv să plângă: jocul lor a fost premiat ca cel mai bun joc PC la ECTS 2003. Nu întotdeauna insulele tropicale sunt paradisul cu care ne-au obișnuit filmele: adesea, sub o aparență liniștită se pot ascunde lucruri teribile. **Far Cry** ne introduce într-o lume sălbatică și periculoasă, o lume plină de prezențe neprietenoase, care nu stau mult pe gânduri la vederea ta. FPS-ul celor de la Crytek vine cu argumente puternice pentru candidatura la titlul de joc al anului 2003, în special prin gameplay-ul lui. Vom intra în pielea lui Jack Carter, un ex marine care va fi implicat fără voie în această aventură. Ideea "Alone against all" este revăzută într-un mod excelent în acest FPS cu o amprentă evidentă stealth. Mulți cunosc **Far Cry** prin engine-ul său grafic, deja câștigător al multor premii anul trecut. Eh, dar băieții de la Crytek nu s-au culcat pe lauri și își demonstrează în continuare talentul. O caracteristică importantă este posibilitatea rezolvării fiecărui obiectiv într-un mod

total deschis, fără un parcurs obligatoriu: că ucizi toți adversarii, că treci de la poteci la junglă sau la mare sunt lucruri care nu influențează cursul acțiunii. Pentru a face față acestei deschideri a devenit necesară dezvoltarea unui AI evoluat, obiectiv atins de Crytek. Inamicii noștri vor fi în măsură să ne vadă mișcările, să ne audă, să știe direcția de unde vin proiectilele, grație unui sistem de emulare a simțurilor umane, coordonându-se între ei în patrulare, recunoaștere și acoperire. Dacă AI-ul este foarte bine realizat, ambientarea nu e deloc mai prejos, prin varietate și calitate: pădurea pare un adevărat album de botanică și chiar și așezările au un nivel ridicat de realism. Și modelele armelor se bucură de un bun nivel de realism și caracteristicile lor tehnice par adecvate. Excelentă este utilizarea de "alternative fire" cu posibilitatea de tiruri foarte precise. În general, jocul impresionează din orice punct de vedere. Tehnic, pentru că oferă soluții optime și un engine solid, în special dacă luăm în considerare imensitatea nivelurilor. Grafic, pentru că ambientarea



este realistă, bine animată și cu caracteristici interesante. Gameplay-ul apare destul de dificil, dar nu frustrant, cu un grad de rejucabilitate ridicat, derivat tocmai din posibilitatea de a alege parcursul pe care-l dorești pentru a încheia fiecare misiune.

Far Cry rămâne un titlu pe care îl vom urmări îndeaproape și care nu este decât la 60% din dezvoltare.

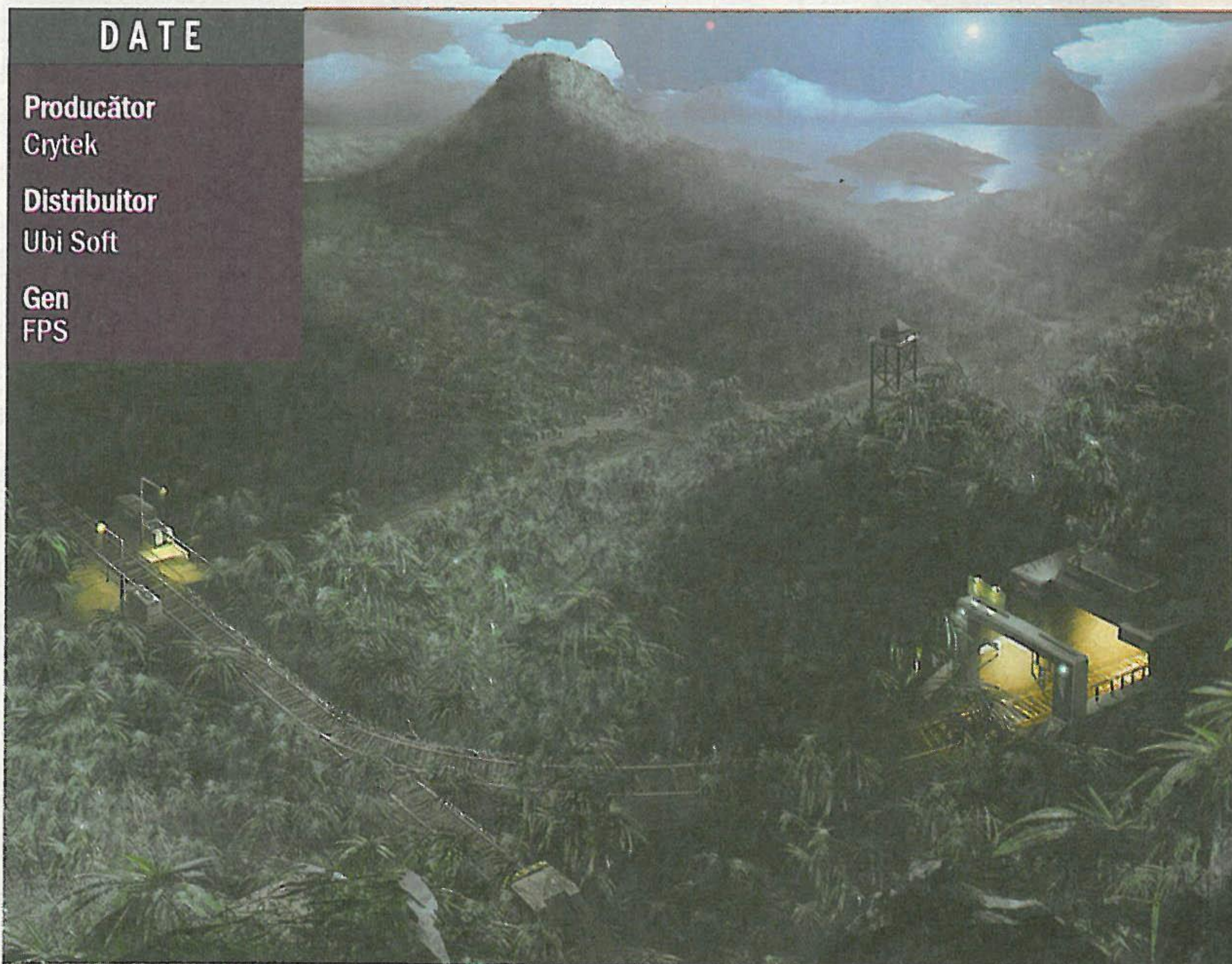
GINGIS HANNA ȘI BARBERA

DATE

Producător
Crytek

Distribuitor
Ubi Soft

Gen
FPS



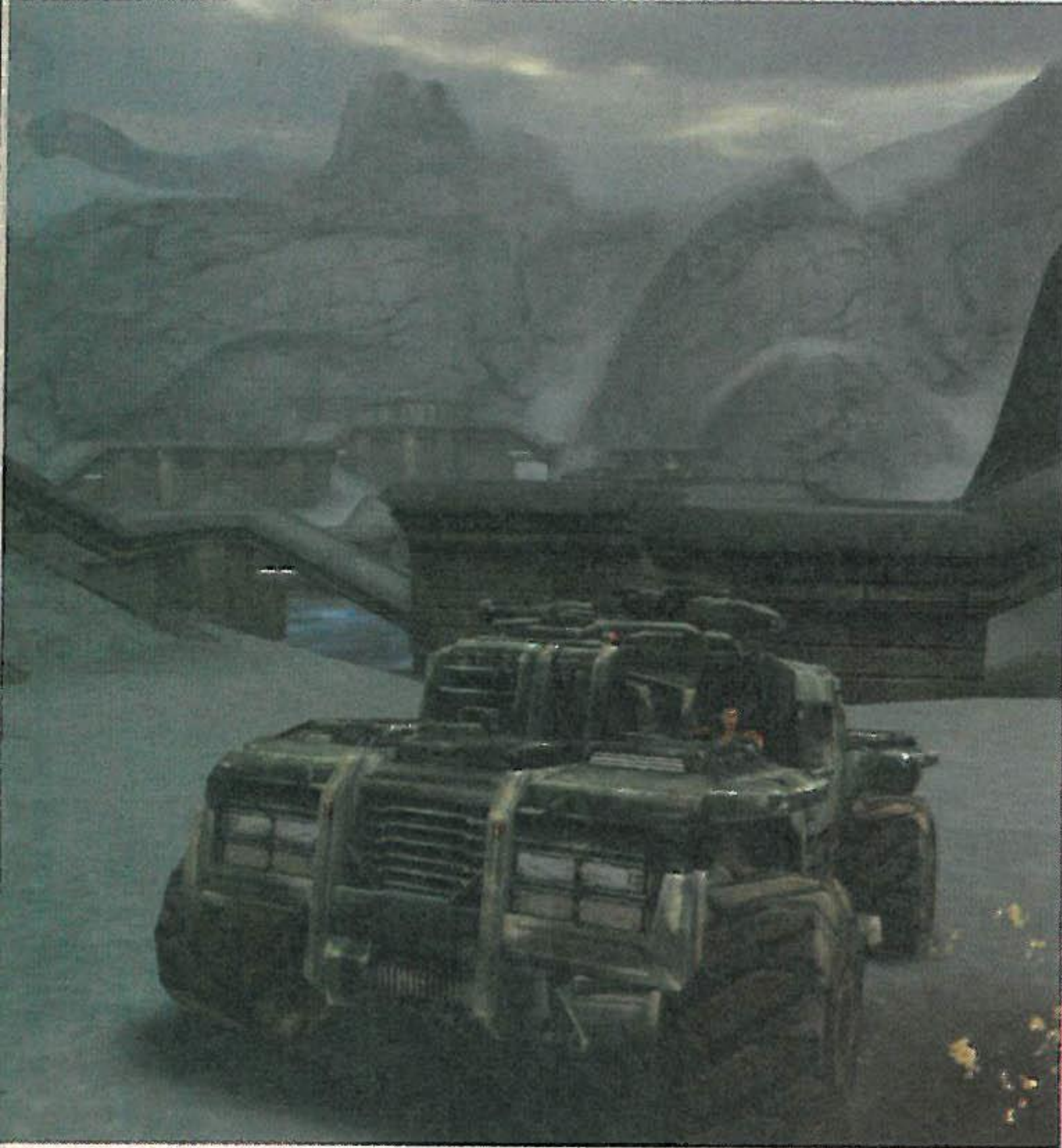


DATE

Producător
Epic

Distribuitor
Atari

Termen
toamna 2003



Unreal Tournament 2004

Atari vrea să impună o amprentă de "cursă lungă" seriei **Unreal Tournament**. După UT 2003 este normal să vină versiunea 2004, pentru o distracție sănătoasă între amici.

Schimbările vor fi destul de minime în joc: același engine grafic, același arsenal, ce mai, **Unreal Tournament** în toată puterea cuvântului! Noutăți vor apărea la nivelul vehiculelor, care vor brăzda câmpul de luptă și ne vor da posibilitatea să urcăm la bordul lor. Jeep-uri sau obiecte zburătoare mai mult sau mai puțin identificate, majoritatea acestora vor putea lansa rachete pentru atacuri devastatoare. Mijloacele de transport vor fi foarte utile pentru a ajunge rapid în locurile

cheie ale noului mod Assault, car va vedea mai multe echipe luptând pentru cucerirea terenului. Online se vor putea înfrunta până la 32 de jucători. Nimic cu adevărat revoluționar, dar mai bine răbdăm puțin până să ne întrebăm dacă această nouă versiune este cu adevărat indispensabilă.

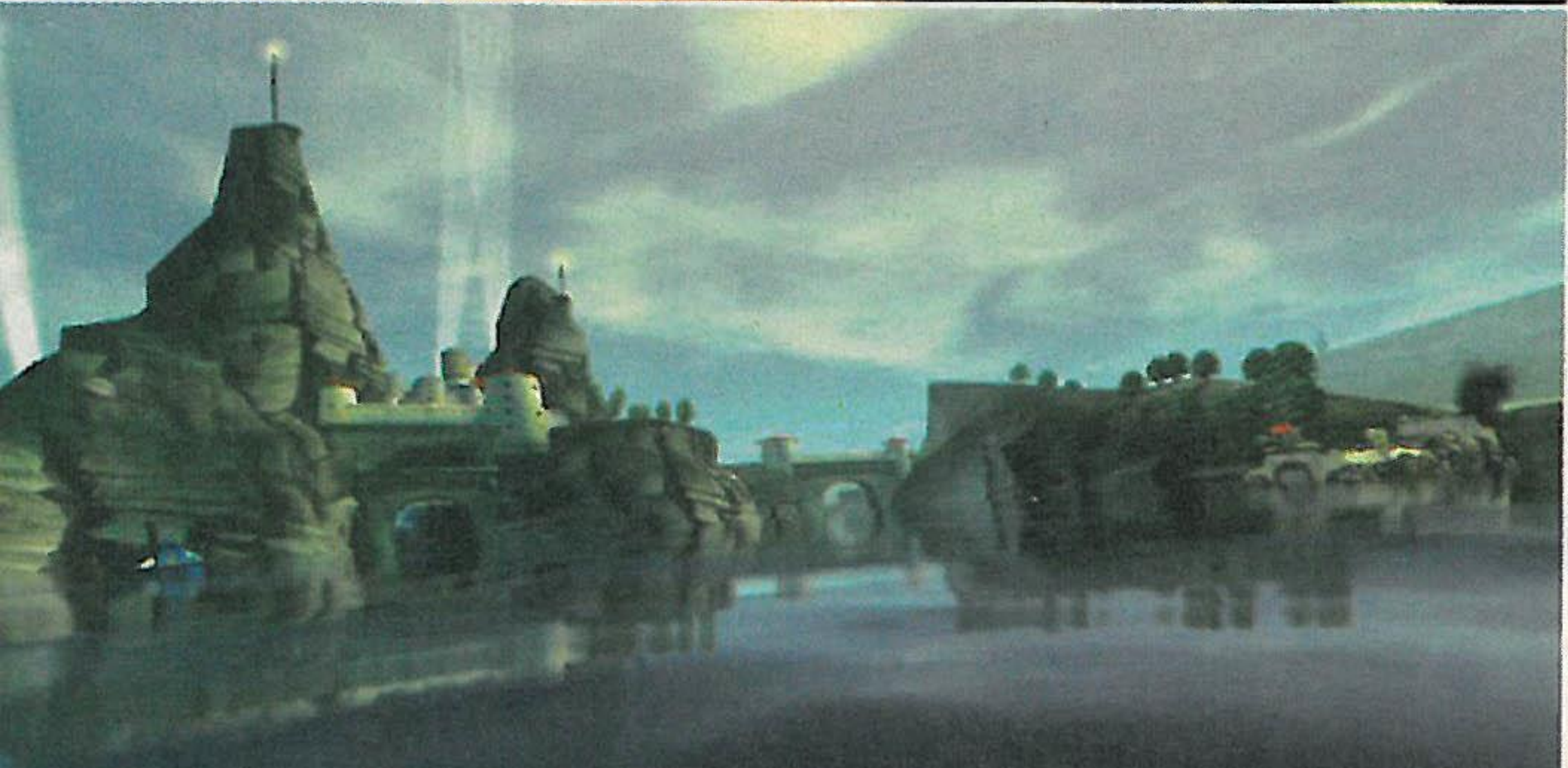
GINGIS HANNA și BARBERA

DATE

Producător
Ubi Soft

Distribuitor
Ubi Soft

Termen
21 noiembrie



Beyond Good & Evil

Orfană născută pe planeta Hyllis, tânăra reporteră face parte dintr-o organizație rebelă numită IRIS, pentru care Jade publică numeroase reportaje de investigație sub numele "Shauni". Aceste documente pun în lumină greșelile guvernului de pe Hyllis, care utilizează mass media pentru a manipula populația. Însoțită de asociații ei Pey'j, (unchiul adoptiv) și Double H (un soldat IRIS), jade va căuta să lupte împotriva guvernului pentru a scoate la lumină adevărul. Educată la școala străzii, eroina va putea conta pe talentele sale de auto-apărare, dar și pe fideli prieteni.

Aceasta ar fi, foarte pe scurt, povestea lui **Beyond Good & Evil**. Din punct de vedere tehnic, ceea ce a fost prezentat la ECTS a uimit asistența! Redarea elementului acvatic este uluitoare. Culoarele se modifică în funcție de locuri și dinamica apei evoluează după trecerea noastră. Controlul este foarte instinctiv și nu putea nici o problemă, ca de altfel și cel a camerei,

orientată întotdeauna în direcția bună. În afara realizării sale de excepție, **Beyond Good & Evil**, versiunea ECTS îți permite să descoperi noul look al eroinei în acțiune. După ultimele imagini, Jade are o față mai matură, face mai puțin pe puștoaica, iar jocul primește astfel o dimensiune suplimentară care ar trebui să cadreze perfect cu scenariul care a fost anunțat ca fiind mai sobru decât universul frumos colorat al titlului. Până în noiembrie nu mai e chiar atât de mult, nu-i așa?

GINGIS HANNA și BARBERA



Ground Control 2

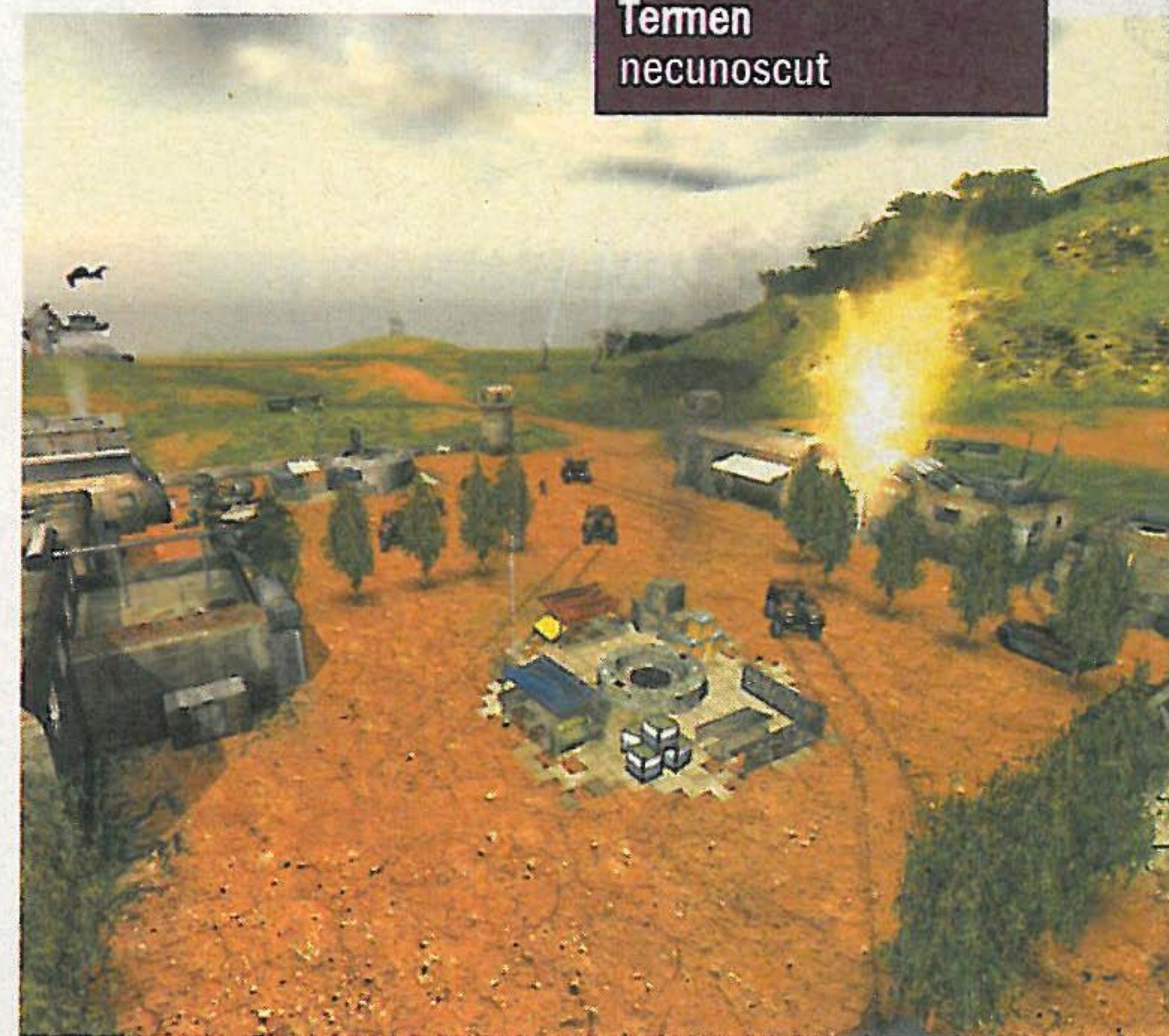
Urmarea lui **Ground Control** vine la patru ani de la succesul primei părți. De ce atât de târziu? Scopul declarat al echipei de producători este realizarea celui mai bun RTS din univers! Pe umerii echipei apasă așadar povara grea a realizării unei continuări a ceea ce mulți consideră și azi adevărata capodoperă RTS 3D. **Ground Control 2** se va concentra pe aspectele tactice și de acțiune ale eternului conflict între NSA și Imperiul Terran. Va trebui să ținem cont de ambient pentru a ne elabora strategiile, care vor fi tot mai complexe. Vegetația va aduce în joc o progresie de tip stealth, iar relieful va oferi un anumit avantaj armatei care se va afla pe înălțimi. A fost anunțat un mod multiplayer în care va putea intra oricine în orice moment al partidei. Jocul va oferi și plăcerea MOD-urilor, care-i vor aduce o comunitate

serioasă de jucători. Bazându-se pe unul dintre cele mai frumoase engine-uri grafice 3D realizate vreodată pentru un RTS, **Ground Control 2** ar trebui să erupă pe calculatoarele noastre anul viitor, dar încă nu a fost precizată nici o dată de apariție exactă.

GINGIS HANNA ȘI BARBERA

DATE

Producător
Massive Development
Distribuitor
necunoscut
Termen
necunoscut



Everquest 2

Chiar dacă sistemul de joc al lui **Everquest 2** nu a suferit o remaniere esențială, spre tristețea multor jucători, nu putem să nu așteptăm cu nerăbdare unul dintre cele mai populare jocuri online. Titlul a câștigat foarte mult din punct de vedere estetic: cu jocuri de lumini care dau o atmosferă deosebită diferitelor locații, decoruri mai complexe și detaliate decât cele ale primei părți, **Everquest 2** este mult mai frumos decât înaintașul său. Ne vom putea personaliza avatarul după bunul plac modelând inițial fața (culoarea pielii, ochii...), apoi vom putea alege între 16 rase și 48 de clase. O panoplie impresionantă de armuri, arme și accesorii vor sta la dispoziția personajului nostru. Lumea jocului va relua câteva locații cunoscute celor care au parcurs **Everquest 1**, dar va oferi și câteva regiuni inedite. Acțiunea se va desfășura la 500 de ani după evenimentele primei părți și fiecare jucător va putea avea propria casă. Jocul ar trebui să apară în iarna acestui an, viața virtuală începând să se organizeze deja pe serverele jocului.

GINGIS HANNA ȘI BARBERA

DATE

Producător
Sony Online
Distribuitor
Sony Online
Termen
trim. IV 2003



Joint Operations



Bazat pe engine-ul lui **Black Hawk Down**, **Joint Operations** a fost dezvăluit la această ediție ECTS. Titlul de la Novalogic ne va permite să survolăm Indonezia la bordul mai multor tipuri de aparate și ne va trimite într-o serie de misiuni singleplayer. Jocul va apărea la sfârșitul acestui an.

Söldner: Secret Wars



BigBen și-a prezentat la ECTS **Söldner: Secret Wars**, un joc de acțiune/tactică militară prevăzut pentru PC. În **Söldner** ne vom imbarca pentru o misiune specială care ne va purta în ambiente ostile ca Alaska sau Siberia, pe fondul unui conflict mondial. După spusele producătorului, ar trebui să așteptăm apariția lui **Söldner** chiar în cursul lunii octombrie.

Lords Of Everquest

RTS-ul bazat pe universul **Everquest** va fi realizat de Rapid Eye Entertainment. **Lords of Everquest** ne promite o campanie singleplayer vastă și posibilitatea pentru 12 jucători de a juca online sau în rețea locală. Vor fi implementate 15 rase și tot atâtea clase de personaje; toate unitățile vor putea câștiga experiență și dobândi noi abilități. Jocul va apărea în Statele Unite la sfârșitul acestui an.

Apocalyptica



Titlul va rula pe PC și Xbox și este un third person situat într-un univers futurist destrămat de lupta între bine și rău. O mână de soldați devotați se vor ridica împotriva lui Satana însuși și vor pătrunde în ambiente cele mai ostile și înfricoșătoare pe care producătorii le-au putut extrage din imaginația lor. Din luna noiembrie, Konami își va lansa jocul său de acțiune, **Apocalyptica** pe teritoriul european.

Black9



Anunțat pentru PC și Xbox, **Black9** este un joc de acțiune futurist dezvoltat de Taldren, studioul căruia îi datorăm seria **Starfleet Command**. După modelul RPG, ne vom putea dezvolta progresiv abilitățile personajelor. Povestea începe în anul 2080, atunci când mai multe facțiuni luptă pentru controlul asupra omenirii. Aflat în

pielea unui mercenar, jucătorul va trebui să facă totul pentru a-și păstra integritatea fără să se lase invadat de atmosfera de trădare care poluează universul jocului. **Black9** va apărea în cursul anului viitor și va purta în bocceluță și moduri multiplayer cooperative și online.

Shadow Ops : Red Mercury



Editat de Atari și publicat de Zombie Studios pentru PC și Xbox, **Shadow Ops: Red Mercury** se anunță ca un FPS futurist în care vom incarna un soldat de elită al legendarei unități Delta Force. Va trebui să facem totul pentru a evita ca Red Mercury, o substanță chimică secretă, să cadă pe mâinile unei organizații teroriste. **Shadow Ops** se bazează pe un engine dezvoltat pe tehnologia Unreal și se va desfășura în ambiente realiste. Apariția jocului este prevăzută pentru anul 2004.

FULL VERSION
VIRTUAL DUB

CD FORUM

MAGAZIN MULTIMEDIA EDUCATIONAL

septembrie 2003 nr. 20/III
Preț: 54.500 lei

Pearl Harbor

60 DEMO, TRIAL
SHAREWARE

E-BOOK:

PIETRE VII, MIRCEA MALIȚA

SOFT EDUCATIV:

BABEL FISH DIRECT

EARLY SCIENCE

GEOGRAFIX2 LITE

NOTE CARD 2

SOFTUL LUNII:

GREAT ITALIAN PAINTING

1 CD-ROM

Gratuit

Muzica indiană

Enciclopedia Artelor Marțiale

CONCURS CONCURS CONCURS CONCURS
Norton Antivirus
Furnicuța

The Elder Gods (TeG) - cel mai cunoscut clan multi-gaming - câștigător absolut al WCG România



codename: Cez (coach) | real name: Cezar Mihai | social role: student |
main location: CounterStrike

codename: PeRRY (CS team-leader) | real name: Mircea Valentin Predut |
social role: elev | main location: CounterStrike

codename: CreatuRe | real name: Jawich Taofik | social role: elev |
main location: CounterStrike

codename: DarkGhost | real name: Adrian Lazăr | social role: elev |
main location: CounterStrike

codename: FloPpynstein | real name: Mihnea Alexandru Hansa |
social role: student | main location: CounterStrike

codename: Gh3r0s | real name: Cristian Ionut Ghezea | social role: elev |
main location: CounterStrike

codename: SAGAT | real name: Florin Costin Vladu |
social role: liber profesionist | main location: CounterStrike

codename: EviscEratoR (Warcraft III team-leader) | real name: Sorin Popescu |
social role: student | main location: Warcraft III

codename: OrLy | real name: Orlando Ispas | social role: student |
main location: Warcraft III

codename: DreamBoy | real name: Eugen-Adrian Avram | social role: student |
main location: Warcraft III

codename: Gica (FIFA team-leader) | real name: Marcian-Alin Soare |
social role: elev | main location: FIFA 2003

codename: Buggy | real name: Nicolae Cioti | social role: student |
main location: FIFA 2003

De când se poate vorbi de existența clanului?

Acum 2 ani s-a format echipa TeG, care este prima echipă profesionistă din România, care întotdeauna a încercat să se mențină în top recrutând cei mai buni jucători în special din București.

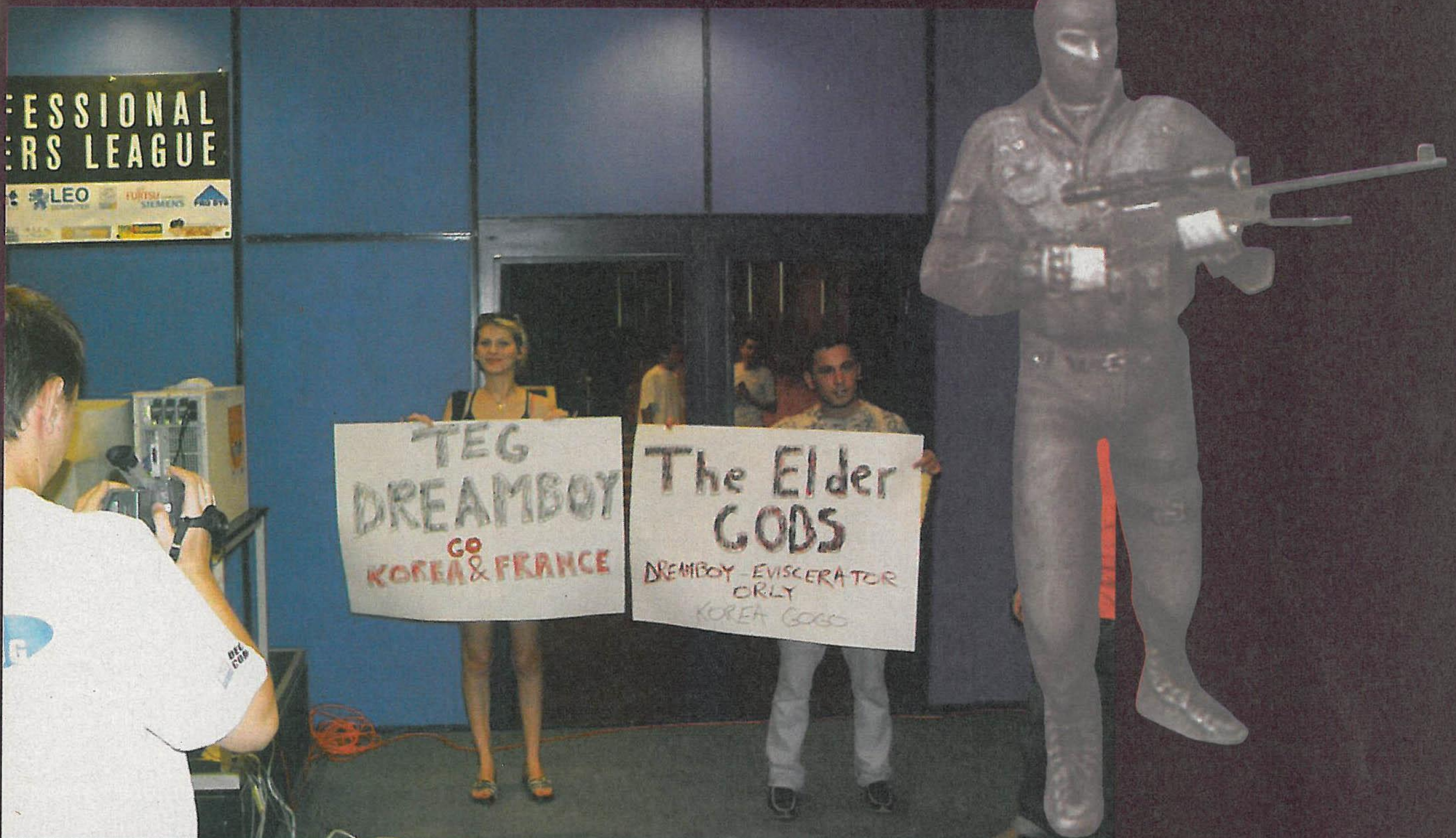
Care au fost rezultatele membrilor echipei la preliminariile naționale ale WCG Coreea din acest an?

CounterStrike - locul I (învingând în finală clanul constănean EarthQuake cu scorul de 13-3 și astfel luându-ne revanșa :-)) pentru înfrângerea suferită la



OPINIE
MIRELA GALES

Echipa The Elder Gods aduce noi valențe în lumea competițională a jocurilor pe calculator din România, putând fi denumită prima echipă profesionistă a jocurilor electronice pe plan național, datorită atât programului strict și complex al antrenamentelor sub supravegherea unui antrenor, cât și evidențierii membrilor acestora în toate concursurile gaming organizate în țară și peste hotare. Cu prilejul preliminariilor naționale ale Campionatului Mondial al Jocurilor Electronice Coreea 2003, clanul TeG a avut participanți înscrși în toate competițiile desfășurate: CounterStrike, Warcraft III, Starcraft, FIFA 2003. Admirați sau invidiați de ceilalți pasionați de gaming, nu putem să nu ne întrebăm ce îi face atât de speciali. Până să-i cunosc, nu aveam o părere formată, știam doar că sunt cunoscuți, însă părerea era împărțită. Având ocazia să petrec mai mult timp alături de ei, am rămas impresionată. Ce înseamnă TeG? Multă pasiune, enorm de multă muncă, seriozitate, concentrare. Totodată, echipa a creat un precedent și un pas important în evoluția conceptului de e-sport, prin atragerea sprijinului unor firme în crearea unor condiții necesare desfășurării antrenamentelor. Bineînțeles că necesitățile sunt mult mai mari, iar pe plan extern o echipă de valoare lor are câte 4-5 sponsori care le asigură astfel condiții optime, însă reticența prezentă la noi cu privire la sprijinul acordat acestui nou domeniu și neluarea în calcul al potențialului de promovare al imaginii firmelor care s-ar implica în acest mod ne face să avem toată considerația pentru cei care s-au arătat deschiși în acordarea unui sprijin. Al doilea an al participării României la Campionatul Mondial al Sporturilor Electronice WCG Coreea înseamnă pentru TeG a doua participare la acesta.



preliminariile naționale ESWC Franța de acum două luni)

Warcraft III - locurile I-III (Eviscerator, Orly, DreamBoy), care astfel au reușit să ocupe toate spoturile pentru Coreea destinate României

FIFA 2003 - locurile I-II (Gica, Bussy); tot la fel, doi membri - două locuri pentru această competiție în lotul național

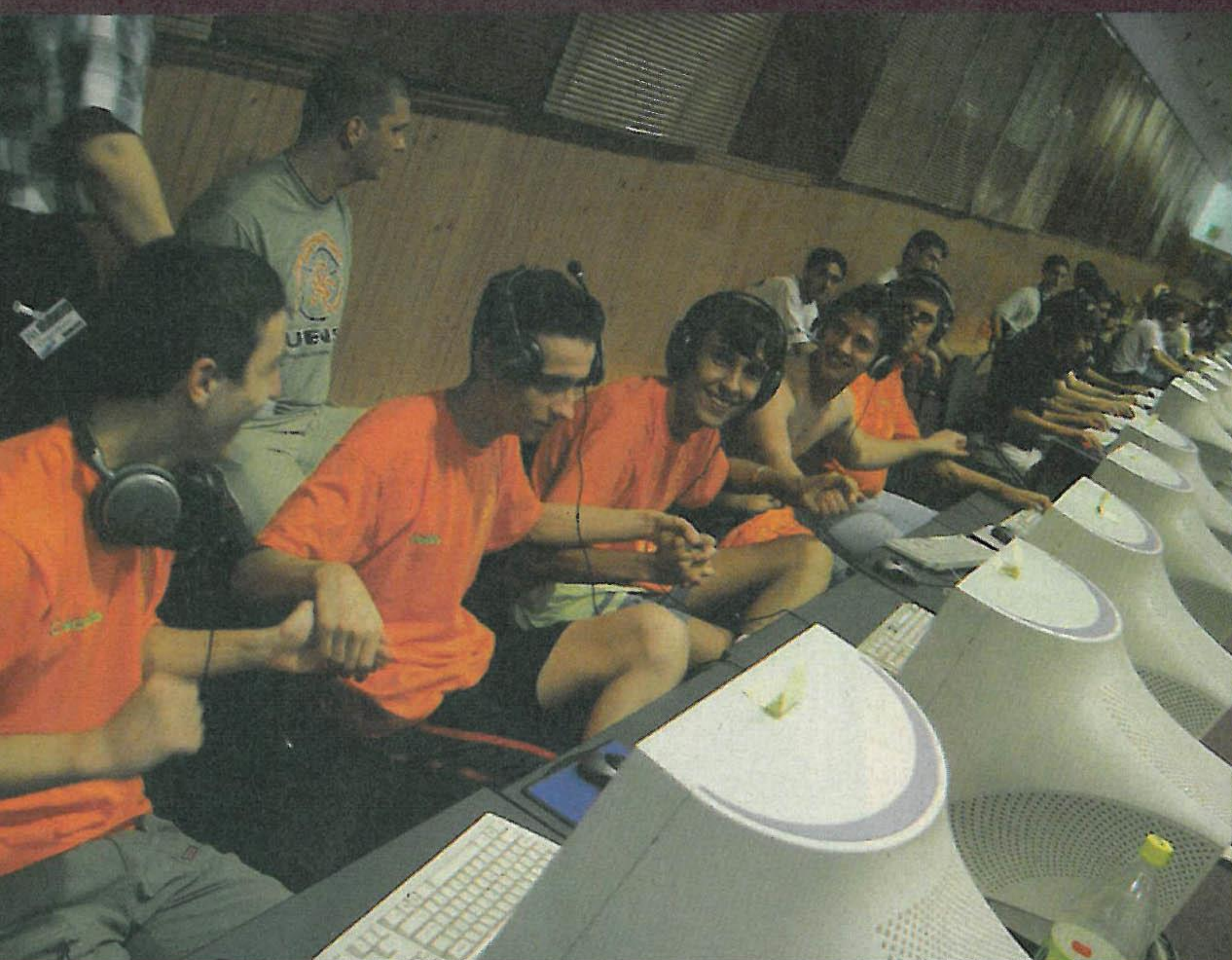
Stacraft - locul I (Shamanu); un loc alocat României - un membru TeG înscris în această competiție :-)

Vă invit să vă prezentați cititorilor noștri. :-)

Cez: Salut dragi gameri, mă numesc Cezar Mihai, am 22 ani și sunt student la Facultatea de Cibernetică din cadrul ASE-ului. Nick-ul meu este Cez și momentan antrenez echipa de **Counter-Strike** a clanului TeG. Bineînțeles, înainte de a fi antrenor, am fost jucător și viața mea de gamer se

contopește cu cea a clanului TeG, pentru că sunt unul din fondatorii clanului și încă mai fac parte din el. Counter-Strike joc de când a apărut, adică aproximativ 4 ani. Prin iunie 2001, am hotărât împreună cu coechipierii mei să înființăm un nou clan; așa a luat naștere TeG. Datorită conexiunii bune internet a clubului de unde jucam, am avut posibilitatea antrenamentului cu echipe din străinătate, fapt care ne-a ajutat să ne ridicăm foarte mult nivelul de pregătire în acest domeniu și atrăgea după sine câștigarea micilor concursuri locale organizate de cluburile de internet. Odată cu înființarea PGL și anunțul unui mare concurs la RomExpo în septembrie 2002, la care câștigătorii plecau în Coreea la campionatul mondial, în primăvara 2002 am început să căutăm sponsori pentru a ne crea condiții adecvate de antrenament; așa că, prin aprilie 2002, TeG a început colaborarea cu RDS





(Romania Data Systems), ocupându-ne și devenind astfel imaginea LinkMania, serviciul gratuit oferit de către RDS pasionaților de jocuri. Prin această colaborare și prin integrarea în TeG a unor jucători de **Quake3**, **Starcraft**, **Warcraft III**, **FIFA** în vederea participării la preliminariile naționale de anul trecut WCG, TeG a devenit prima echipă profesionistă din România, datorită complexității componentei. După multe antrenamente, câștigăm WCG 2002 România final (World Cyber Games). Acolo, datorită unor certuri și comportamentului neadecvat al unor jucători, am reușit doar să ieșim din grupe, după care am pierdut contra celei mai bune echipe americane. După întoarcerea din Coreea, TeG decade datorită unor certuri interne și schimbării frecvente a componentei echipei și pierde câteva concursuri organizate prin diferite cluburi din România. În iunie 2003 ne-am unit cu clanul viper-eSports, de unde am recrutat doi jucători. Datorită acestei uniri, am obținut un al doilea sponsor: firma Viper Com-

puters. Cu această nouă echipă, suntem înfrânți la LAN-ul din Constanța și ratăm plecarea în Franța. Datorită faptului că se apropiau preliminariile naționale WCG 2003, am hotărât să mai fac niște schimbări în componența echipei și eu să rămân antrenor. Astfel, am recrutat alți doi jucători dintr-o echipă de top din București și, după două luni de antrenament intensiv, am reușit să câștigăm WCG 2003 România final și astfel TeG reprezintă pentru a doua oară România la campionatele mondiale desfășurate în Coreea. Cu această ocazie, vreau să mulțumesc în primul rând RDS pentru condițiile acordate, firmei Viper Computers pentru sprijin și nu în ultimul rând organizației PGL pentru ceea ce fac.

PeRRy: Mă numesc Mircea Valentin Preduț și am 18 ani. Am început să joc CS acum aproximativ 2 ani și jumătate, motivația principală fiind complexitatea și ingeniozitatea jocului, care te împing spre a dori să fii din ce în ce mai bun, să încerci întotdeauna ceva nou în



acest scop. Noi încercăm să devenim profesioniști și ne considerăm o echipă foarte bine pusă la punct, știm ce vrem și ne antrenăm foarte serios, mai ales când se pot câștiga bani din asta. Contractele de sponsorizare au fost posibile prin mari eforturi din partea echipei de a se menține pe primele locuri în competițiile naționale, fiind în centrul atenției de peste un an pe scena gamingului românesc și chiar și peste hotare, și pe această cale aș vrea să le mulțumesc pentru toate eforturile depuse sponsorilor și încrederea acordată de la începerea colaborării, iar organizatorilor PGL pentru că datorită lor s-a deschis un nou orizont gamingului în România. Un jucător profesionist joacă mult mai mult decât unul de pe serverele publice, gândește mult mai complex jocul și prin definiție este mult mai bun pentru că reușește să se pună întotdeauna într-o poziție foarte bună. Eu spun că sunt necesare cel puțin 6 ore de antrenament pe zi cu jucători foarte buni, pentru a învăța cât mai mult de fiecare dată.

Eviscerator: Mereu am fost atras de sporturi/competiții (în viața reală) și de jocuri pe calculator. Primul joc practicat serios a fost **Quake 1** acum 6-7 ani. După apariția **Starcraft** am trecut ușor-ușor pe RTS. De-a lungul timpului, am participat la marea majoritate a concursurilor de **Quake** și **Starcraft Broodwar** organizate în București, dar și la o serie de concursuri online. În primăvara anului 2002 am intrat în echipa **TeG**. **TeG** ne oferea lucruri incredibile la acea dată: un apartament închiriat numai al nostru, cu internet prin fibra optică și calculatoare performante. Inițial, **TeG** avea divizie doar de **Counter-Strike** și s-a dorit crearea unei echipe puternice multi-gaming. Împreună cu Ispas Orlando (OrLy), am înființat divizia de **Starcraft** a **TeG**. Relațiile cu membrii de la **Counter-Strike** au fost excelente încă de la început (anterior jucasem câteva luni **CS** în **Leguminoase**, a doua echipa valorică după **TeG**). După ratarea calificării în Coreea din vara anului trecut, am decis să trecem la **Warcraft III** și să cooptăm noi membri în această echipă. Astfel, i-am invitat pe DreamBoy, Rushmeplz și Prodigy. Între timp, Rushmeplz și Prodigy nu au mai continuat cu antrenamentele din cauza

studiilor, respectiv serviciului și am rămas doar 3 în lupta pentru Coreea. Motivația... cred că a fost competiția. Nu neapărat dorința de a fi cel mai bun, ci mai mult dorința de a mă întrece cu alții. Pot spune că acum îmi trăiesc un vis, voi putea să joc cu cei mai buni din lume, într-un adevărat campionat mondial. Și când în joc sunt și niște premii uriașe (de exemplu 20.000\$ locul 1 la **Warcraft**), competiția devine și mai interesantă.

Diferența între un jucător amator și unul profesionist? Un răspuns corect este că jucătorul profesionist trăiește din jocuri ca dintr-o meserie, în timp ce unul amator este doar... amator de distracție. Din păcate, la noi în țară nu a existat și nu există încă un jucător profesionist, nu din cauza dezinteresului sau lipsei de pregătire, ci datorită lipsei condițiilor adecvate.

Gica: Am început cu **FIFA 1998**, iar odată cu **FIFA 2002** am trecut la stadiul de online training și la concursuri. După ce am fost remarcat ca jucător foarte bun pe plan internațional, am început să mă antrenez zi de zi. Motivația? Numărul în

continuă creștere al jucătorilor de **FIFA**, posibilitatea ca astfel să îmi fac noi prieteni și cunoscuți în lume și plăcerea să descopăr mereu ceva nou m-au ambiționat foarte mult. Și de atunci mă antrenez la **FIFA**, pot spune că **FIFA** că este o parte importantă a vieții mele, însă în nici un caz nu m-a desprins de viața reală. Eu nu pot să zic că mă antrenez zi de zi, mă antrenez când am chef de joc și „cheful” s-ar concretiza într-o medie de 2-3 ore pe zi. Totodată, grafica reprezintă un detaliu foarte important al jocului, iar gameplay-ul îmi place foarte mult... și cel mai important lucru este că există foarte multe scheme și nu le poți învăța pe toate... pentru asta îți trebuie mult antrenament. La **FIFA** nu există servere, se joacă prin Direct-IP. Și dacă ești bun jucător se știe, te contactează alți jucători buni, te antrenezi cu ei. Un jucător amator se antrenează cu computerul și nu prin multiplayer, aceasta reprezentând principala mare diferență între amator și profesionist la **FIFA**. Am participat în 2002 la WCG alături de echipa **TeG** în





schimbat cetățenia, pentru că România este tot pentru mine. Nu aş putea să reprezint altă țară. Sunt un Patriot.

Ce impresii v-au lăsat preliminariile naționale WCG 2003?

Preliminariile WCG 2003 au fost foarte bine organizate, mai multa lume interesată și a fost un eveniment plin de surprize și realizări pentru clanul TeG, care a câștigat la toate jocurile tot ce a fost pus la bătaie, realizând astfel un precedent mondial.

Suntem foarte fericiți că am realizat performanța de a califica echipa TeG la toate jocurile la care s-a concurat, cu atât mai mult cu cât pentru noi părea doar un vis frumos.

Cu ce gânduri plecați în Coreea?

Ca orice echipă învingătoare, plecăm în Coreea cu gândul de a ne clasa între primele 8 (locurile care câștigă bani :-)), deci sperăm într-o evoluție cât mai bună a echipei noastre în toate competițiile la care vom participa. Antrenamentele vor fi din ce în ce mai intense pe măsură ce plecarea în Coreea se apropie, adică minim 8 ore pe zi, exact cum ne-am antrenat și pentru WCG România.

N.R.: În numărul viitor vom continua prezentarea membrilor clanului multi-gaming TeG, precum și prezentarea atmosferei preliminariilor WCG Romania desfășurate anul acesta.

ARTEMIS



Coreea, reprezentând toți România în acest campionat. Pentru mine, campionatul din Coreea a reprezentat un succes, situându-mă în top 16 mondial, iar după WCG am intrat și eu în TeG, alături de cei care îmi erau prieteni. De atunci, eu sunt o parte din TeG și sunt foarte bucuros ce am reușit de reușita echipei anul acesta.

Gica, știu că tu ai un statut mai special față de restul membrilor, venind tocmai din Austria să participi la preliminariile României pentru WCG, iar în Coreea vei face parte din lotul e-sport al României. Ce te-a determinat să iei decizia asta?

Iubesc România și vreau să arăt că suntem tari, și în acest sport, pe plan internațional, mă bucură și mă simt onorat să reprezint România la competiția WCG din Coreea. Locuiesc de 11 ani în Austria și nu mi-am

Sponsor principal:



WCG2003

WORLD CYBER GAMES

Counter-Strike, Warcraft III, FIFA 2003, Starcraft, Unreal Tournament 2003

Romania

Preliminariile nationale

Turneu Online: 14 Iunie - 21 August

Turnee Locale: 1 August - 21 August

Finala Nationala: 29-31 August / Romexpo, Bucuresti



e-mail: info@pgl.ro
website: www.pgl.ro





DATE

Producător

Daniel Mihai

Distributor

N/A (gratis, Internet)

Gen

Freelancer MOD



Rebalance

Iată că succesul de care se bucură Freelancer în țărișoara noastră nu se rezumă la simpla "admirare de pe margine": **de acum ne putem mândri cu un MOD de toată frumusețea, admirat chiar și peste hotare!**

Freelancer este un space-sim foarte simpatic de felul său, dacă reușești să faci abstracție de monotonia care se instalează prematur în campania singleplayer. Totodată, este și un titlu "MOD-friendly", ca urmare existând în prezent o serie de modificări aduse jocului original de către fani - cele mai apreciate fiind **Rebalance** și **The Next Generation** (TNG). Autorul primului este chiar "unul de-al nostru", Daniel Mihai, care a contribuit ulterior la proiectul TNG, ca asistent special la capitolul misiuni aleatorii și echipament. În continuare l-am lăsat pe el să prezinte cele mai importante modificări aduse de **Rebalance**.

Intenția inițială a fost de a îmbogăți opțiunile jucătorului în campania singleplayer și de a reduce monotonia jocului, care te obliga să cumperi același echipament și arme de pe toate bazele și planetele aflate sub controlul unei anumite facțiuni sau "case". De asemenea, jocul limita accesul la navele foarte puternice (Very Heavy Fighters și chiar unele Heavy Fighters), în funcție de nivelul jucătorului, accesul la aceste nave nefiind posibil în cadrul campaniei SP. MOD-ul a coborât nivelul cerut pentru aceste nave, adăugând totodată altele noi, și a făcut disponibile anumite arme mai puternice în diferite locuri mai greu accesibile, unde era într-adevăr nevoie de ele.

Pentru a aduce **Freelancer**-ul mai aproape de **Starlancer**, rachetele nu se mai pot monta decât în slotul dedicat torpilelor și Cruise Disruptor-ului, și nu în cel dedicat armelor. O altă problemă în FL era faptul că viteza navelor era aceeași

(80), indiferent de tipul și clasa lor. **Rebalance** a schimbat aceasta, fighter-ele ușoare având viteza de 128-133, 118-126 pentru cele grele, 108-112 pentru cele foarte grele și 96-102 pentru navele de transport, viteza de croazieră fiind și ea crescută, până la 500 (...). În orice caz,

versiunea 0.5b a fost, spre surprinderea mea, foarte bine primită (era prima dată când publicam un MOD), această reechilibrare a jocului, a vitezelor navelor și noile opțiuni adăugate făcând MOD-ul popular de la bun început. Următoarele versiuni au adăugat o mul-



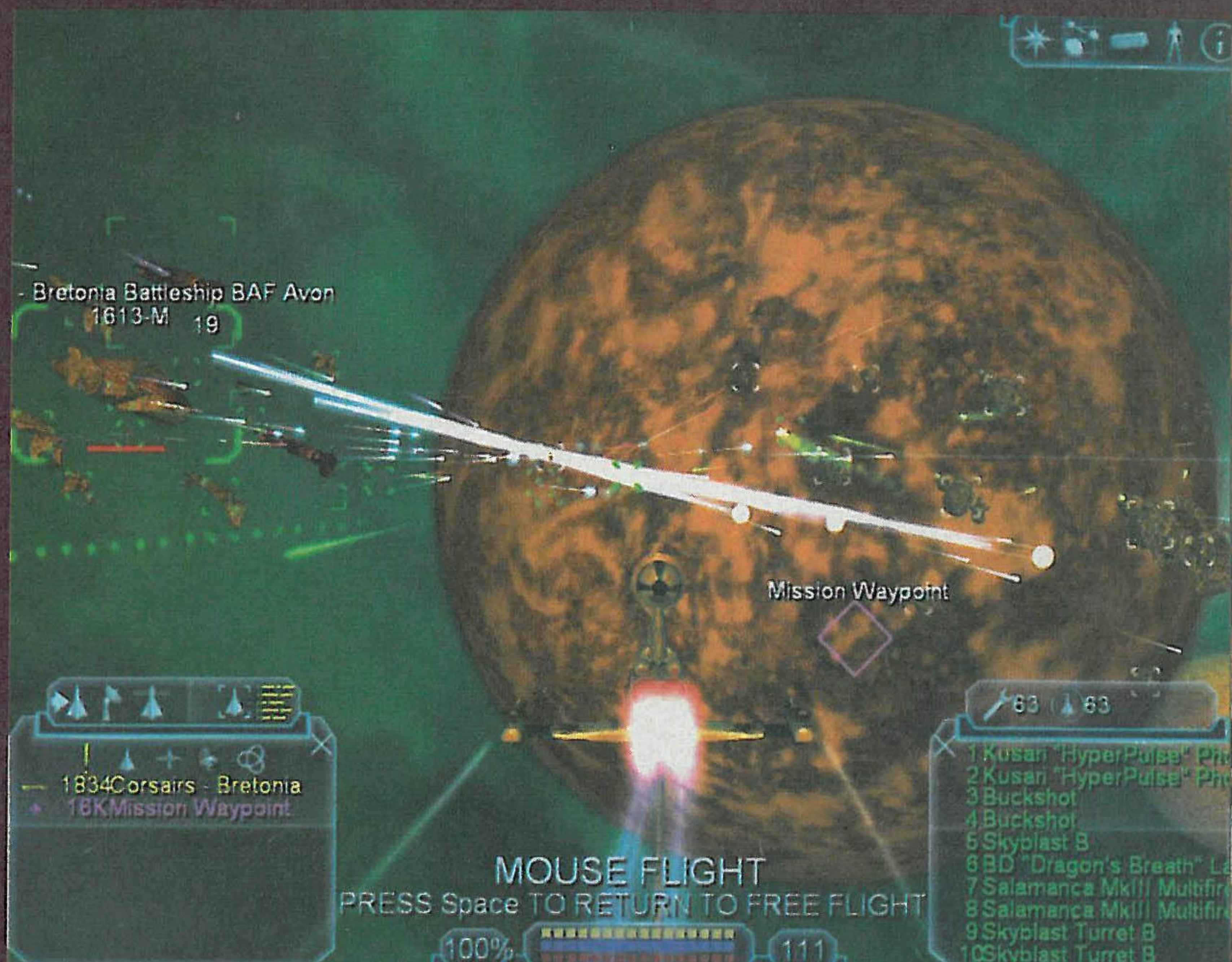
time de modele de nave, multe aparținând universurilor Star Wars, Star Trek, Wing Commander sau Babylon 5.

Începând de la versiunea 0.6, a survenit o altă schimbare majoră: în FL original, când cumpărai o navă, rămâneai cu motorul, generatorul, scanner-ul și tractor beam-ul original până schimbai nava. Versiunea 0.6b a făcut vizibil și cumpărabil / vandabil tot acest echipament, acum putând să vinzi orice componentă a unei nave și să cumperi una mai bună. Pe lângă asta, a introdus patru upgrade-uri pentru generator, motor, și mai ales, pentru blindajul unei nave. Upgrade-ul de blindaj e o idee originală, fiind un echipament care mărește numărul de Hit Points ale unei nave cu un anumit procent, respectiv 25%, 50%, 75% și 100% pentru Mk.IV. Deci, cine iubește light fighter-ele nu e nevoit să schimbe nava prea devreme, putând să-i mărească protecția prin aceste upgrade-uri - care au apărut pentru prima dată în MOD-ul **Rebalance**, fiind apoi copiate și în alte MOD-uri, ca **TNG**.

De la versiunea 0.9d, în misiunile aleatorii single-player, apar pentru prima

dată ca ținte și navele capitale ale celor patru case. Mai mult, apar chiar "Battleship Encounters", adică patrule formate din nave capitale de diverse clase (Battleship, Cruiser, Destroyer, Gunboat) în toate zonele universului FL. Armele acestor nave capitale au suferit o creștere în putere, pentru că în jocul original abia "zgâriau" un fighter de nivel mediu; acum însă, dacă stai mai mult de câteva secunde în fața lor, ai toate șansele să devii praf stelar... Pirații au primit și ei asemenea nave în componența patrulilor, iar în Edge Worlds (adică pe lângă planetele Malta și Crete), se încep acum niște bătălii magnifice, între două, trei sau mai multe flote pilotate de Corsari, Red Hessians și Gas Miners Guild. Transportoarele primesc și ele arme mai multe și o creștere în capacitatea cargo-ului, pentru a facilita un comerț mai ușor și mai profitabil.

Versiunile de după 1.0 adaugă și ele o mulțime de elemente noi, cum ar fi Escape Pod-uri pentru pirați (care pot fi tractate și vândute la cea mai apropiată bază), asteroizi și chiar baze destructibile, nava de start fiind și ea schimbată (nu mai e Starflyer-ul). Din versiunea 1.9, toți pirații primesc două-



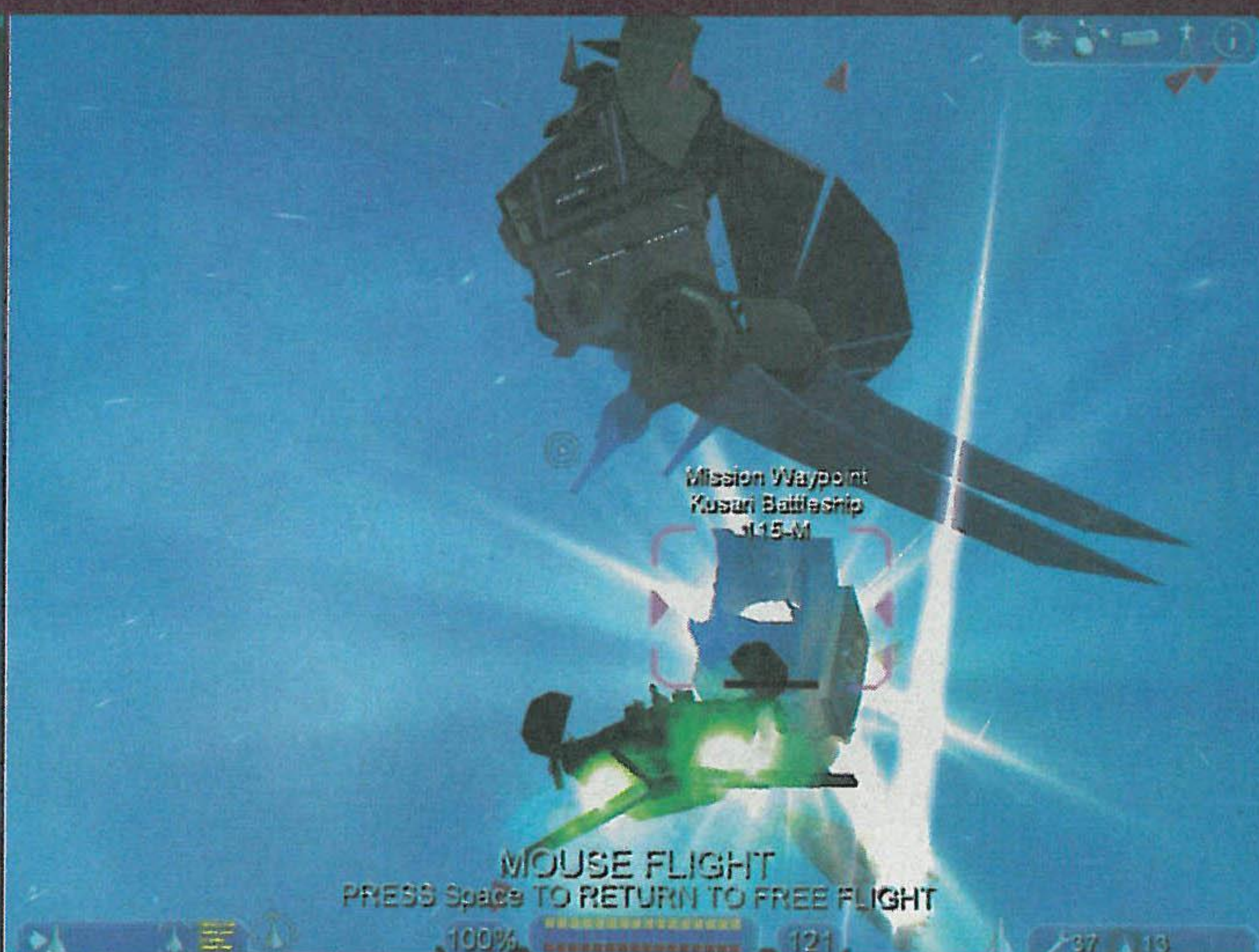
trei dintre noile nave adăugate, pe care le pilotează aleatoriu (adică într-o misiune poți întâlni atât pirați pe navele clasice din FL, cât și pe modelele noi, ca SoulStealer, Cobra Mk.III și altele). Iar în versiunea 2.01, navele capitale țintă din misiunile aleatorii se îmbogățesc cu navele capitale noi adăugate în joc și apar ca oferte specifice în baruri. De asemenea, toate celelalte nave capitale din FL apar acum în misiunile aleatorii, grupate uneori în flote, ca de exemplu Cruisers + Battleships sau Destroyers + Cruisers.

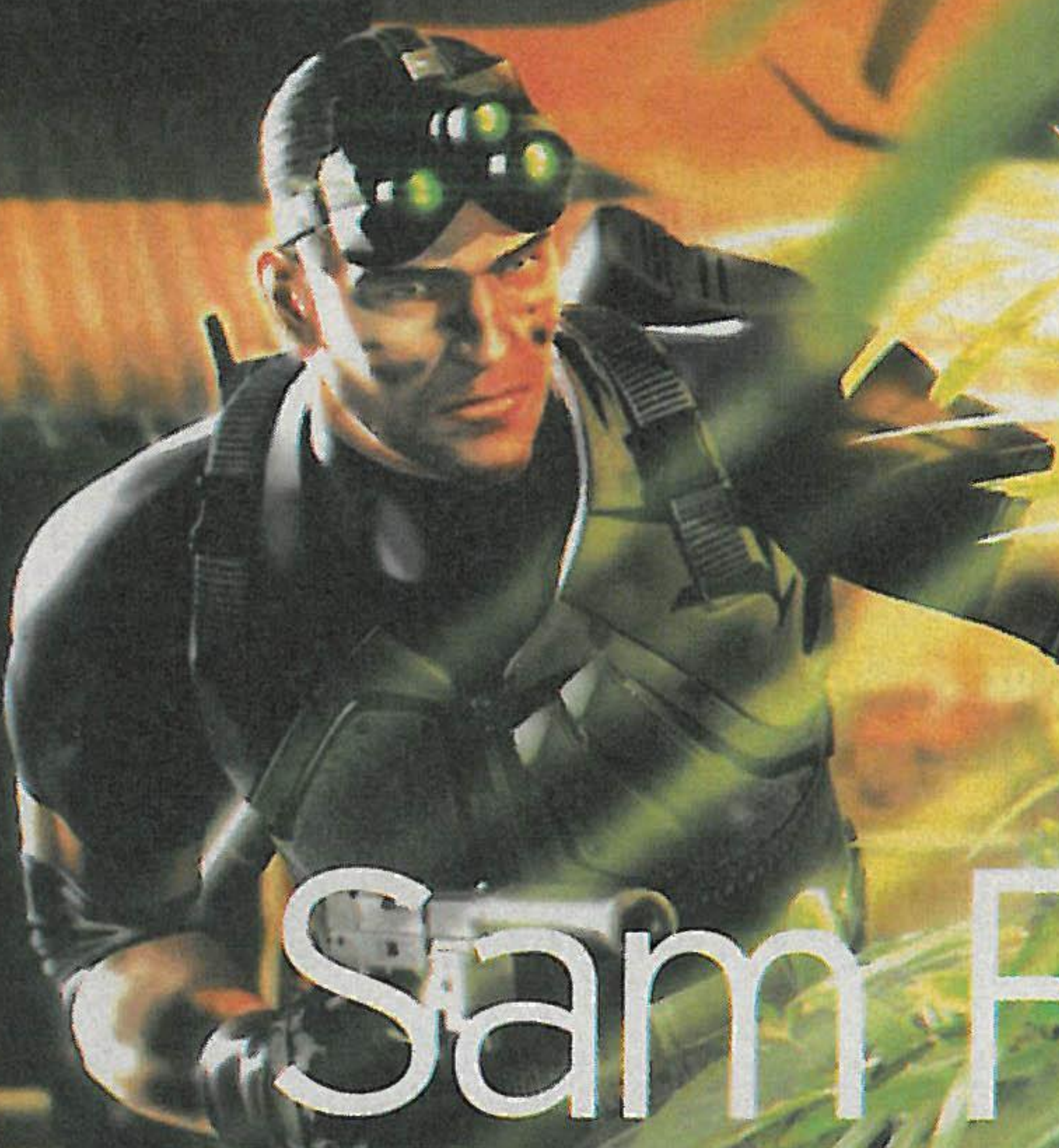
Ca planuri de viitor, versiunea 3.01 se află în stadiul de dezvoltare și test prin campania SP, fiind aproape terminată. Actualmente sunt implicat într-un proiect numit **New Universe MOD**, despre care nu pot spune prea multe, dar sunt sigur că va ieși ceva cu totul special.

www.lancersreactor.com

AU CONSEMNAS

DANIEL MIHAI ȘI ȘERBAN STOKKER





Sam Fisher și vinul de Bordeaux

După ce, în numărul precedent, am trecut în revistă firmele (relativ) mai mici de pe scena industriei jocurilor din Franța, a venit timpul să ne ocupăm de cei doi giganți cunoscuți și pe plan internațional: Ubi Soft și Infogrames. Ambele firme se ocupă atât de producția de jocuri, cât și de distribuția acestora. Printre cele mai cunoscute jocuri pe care ni le oferă cele două firme se numără **Neverwinter Nights**, **Unreal II: The Awakening**, **Enter The Matrix** și multe altele.

În 1983, doi oameni curajoși, Bruno Bonnell și Christophe Sapet, au fondat un mic studio în Lyon. În timpul scurs de atunci, Infogrames s-a transformat într-o companie multi-națională, schimbându-și recent numele în Atari. Nu cred să existe vreun jucător care să nu recunoască sigla lor, acel tatu colorat, care ulterior s-a transformat într-un simbol ciudat, realizat cu ajutorul culorilor roșu și alb. Succesul incontestabil al firmei se datorează jocurilor de calitate pe care le-a scos. Printre cele mai cunoscute jocuri publicate de Infogrames se numără celebra serie a lui Sid Meyer **Civilization**, **Unreal II: The Awakening**, marea dezamăgire **Enter The Matrix** și lista

ar putea continua. Să nu uităm că firma se poate mândri cu o referință de peste 1.000 de titluri! La ora actuală compania are 1.800 de angajați în peste 10 țări, printre care Italia, Marea Britanie, America de Nord și Australia. Cel mai important proiect actual la care lucrează este transpunerea peliculei **Terminator III: The Rise of the Machines**, într-un joc care va apărea pentru toate platformele existente. Un alt proiect interesant este **Dungeons and Dragons Heroes**, un action-RPG care va apărea pentru Xbox, încă în toamna acestui an.

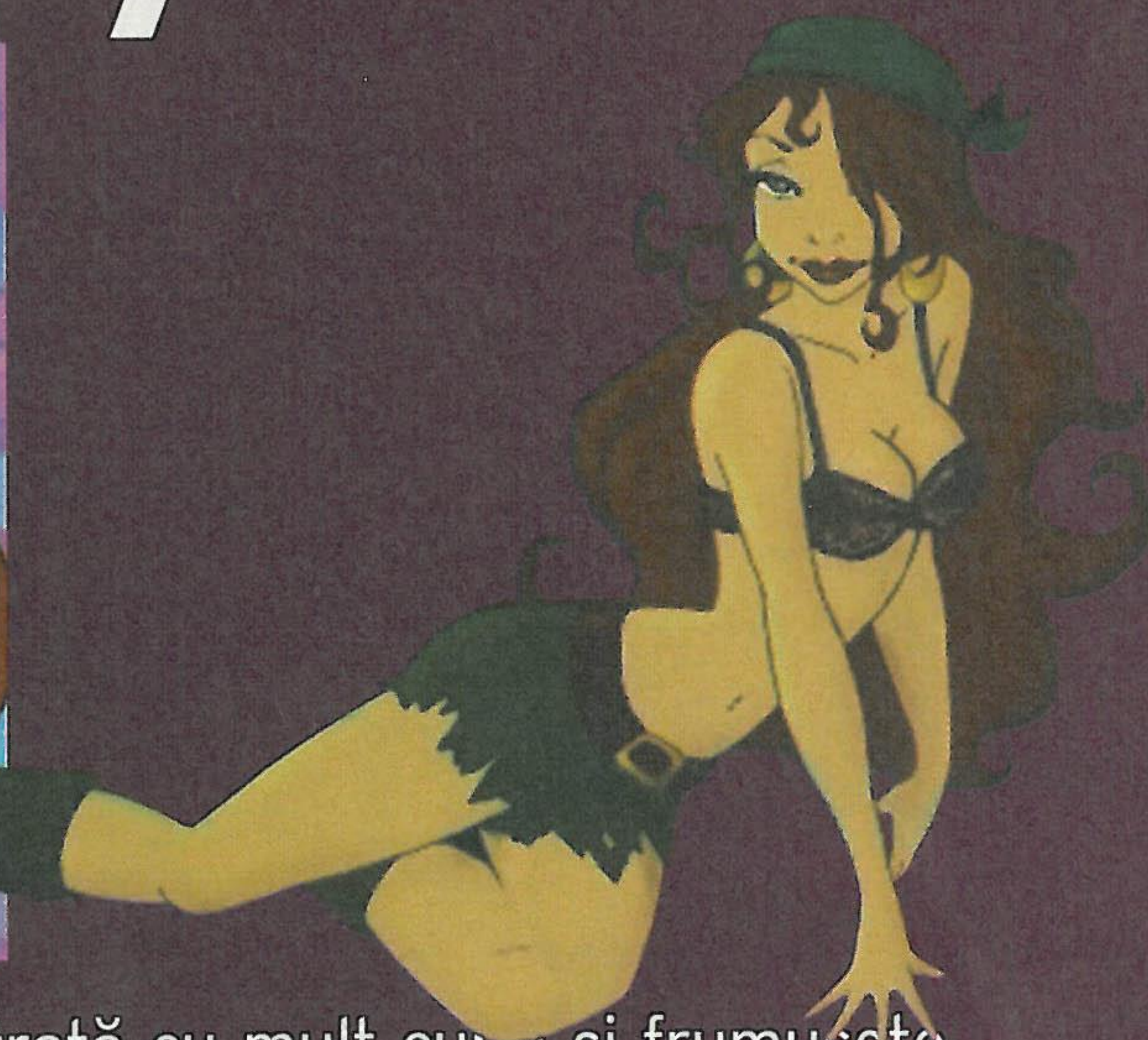
Cea mai mare și cea mai de succes firmă a indus-triei de jocuri franceze este Ubi Soft. Micul studio înființat în 1986 s-a transformat într-o mega-companie care publică jocuri pentru toate platformele existente și este prezentă în peste 22 de țări din întreaga lume. Ca să poată atinge această

performanță în afară de producerea de jocuri, Ubi Soft a trebuit să-și asume și rolul de publisher internațional. De numele firmei se leagă jocuri ca seria **Rainbow Six**, părintele shooterelor tactice, genialul **Earth 2150**, seria de simulatoare de zbor **IL-2 Sturmovik**, seria **Settlers**, recent apărutele **Splinter Cell** și să nu uităm de seriile **Prince** și **Rayman**. Dintre nenumăratele jocuri publicate sau produse de Ubi Soft nu toate au fost însă reușite. Un exemplu negativ ar fi **Will Rock**, o clonă ieftină a seriei **Serious Sam**. Printre cele mai așteptate proiecte se numără în primul rând **Prince of Persia: The Sands of Time**, **XIII**, **Far Cry** și **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**. În pofida faptului că multe studiouri fondate de oameni talentați au dispărut din cauza lipsei fondurilor financiare, se vede clar că industria jocurilor din Franța e în plin avânt!

ERDEI JÁCINT



Elaine Marley



Provenind dintr-o familie de pirați și fiind înzestrată cu mult curaj și frumusețe, **Elaine este motivul pentru care cei doi (anti)eroi ai seriei Monkey Island zguduie Caraibele cu memorabilele lor aventuri... și insulte**

Pe numele ei complet Elaine Marley Threepwood, guvernatoarea arhipelagului format din Melee, Booty și Plunder Island este principalul personaj feminin al seriei de adventure-uri **Monkey Island**. Încă din prima parte (**The Secret of Monkey Island**), inaugurată de LucasArts în 1990 și inspirată de vechiul theme-park Disney "Pirates of the Caribbean", Elaine devine aleasa inimii lui Guybrush Threepwood și, totodată, a fiorosului pirat LeChuck.

De fapt, primul care îi cade victimă lui Elaine este LeChuck, în timpul cinei la care fusese invitat de aceasta. Pentru a-i dovedi iubirea, LeChuck pleacă într-o aventură îndrăzneată (și fatală), de descoperire a secretului din Monkey Island. Chiar și după moarte, fantoma piratului o bânuie neconținut, însă Elaine i se sustrage mereu, uneori recurgând la răspunsuri ironice de genul "nu pot ieși cu tine în seara asta, trebuie să îmi spăl părul".

Elaine însăși este ironia întruchipată, la adresa clasicului concept al prințesei firave și neajutorate, care așteaptă să fie salvată. Mânuieste sabia ca o profesionistă, dă dovadă de curaj și tărie de caracter, preferă să se salveze singură (și chiar intră le datorează "eroului" Guybrush Threepwood. Până și faptul că Elaine ajunge să se îndrăgostească de Guybrush are un efect ironic, ținând cont de incompetența și silueta acestuia.

Prima întâlnire dintre cei doi are loc după ce Guybrush fură The Idol of Many Hands din vila guvernatoarei Elaine de pe Melee Island, ca parte a quest-ului său de accedere în rândul piraților. Și tot atunci încep și necazurile, fantomaticul LeChuck (deghizat în șeriful Fester Shinetop) răpind-o pe Elaine... pentru prima oară. În final, totul pare să se termine cu bine, însă nu trece mult timp și distracția reîncepe. În **LeChuck's Revenge**, Guybrush este interesat mai degrabă de

găsirea comorii The Big Whoop, decât de Elaine. Între timp, don'șoara Marley a devenit guvernatoarea insulei Booty, unde este renumită pentru petrecerile fastuoase pe care le găzduiește. Noua aventură este chiar mai încălțită decât în prima parte, avându-i mai mult în atenție pe cei doi eroi antagonici – care se întâlnesc într-o nouă confruntare pe viață și pe moarte. Dar, cum Guybrush supraviețuiește, iar LeChuck este doar un hoit ambulant, povestea continuă.

La începutul celei de-a treia părți, **The Curse of Monkey Island**, Elaine este transformată într-o statuie de aur masiv – postură în care rămâne, din păcate, pentru cea mai mare parte a acțiunii și pe care i-o datorează tot bunului ei cavaler caraibean. Ca de obicei, intențiile sale sunt cele mai sincere: încercând să o salveze din mâinile piratului-zombie LeChuck, nea Threepwood strecoară pe degetul alesei

sale un superb inel de aur cu diamant, fără să fie conștient de blestemul care însoțește cadoul său. Așa că, în continuare, Guybrush va trebui să facă tot posibilul pentru a o readuce la supla ei formă naturală și pentru a o lua, în final, de soție.

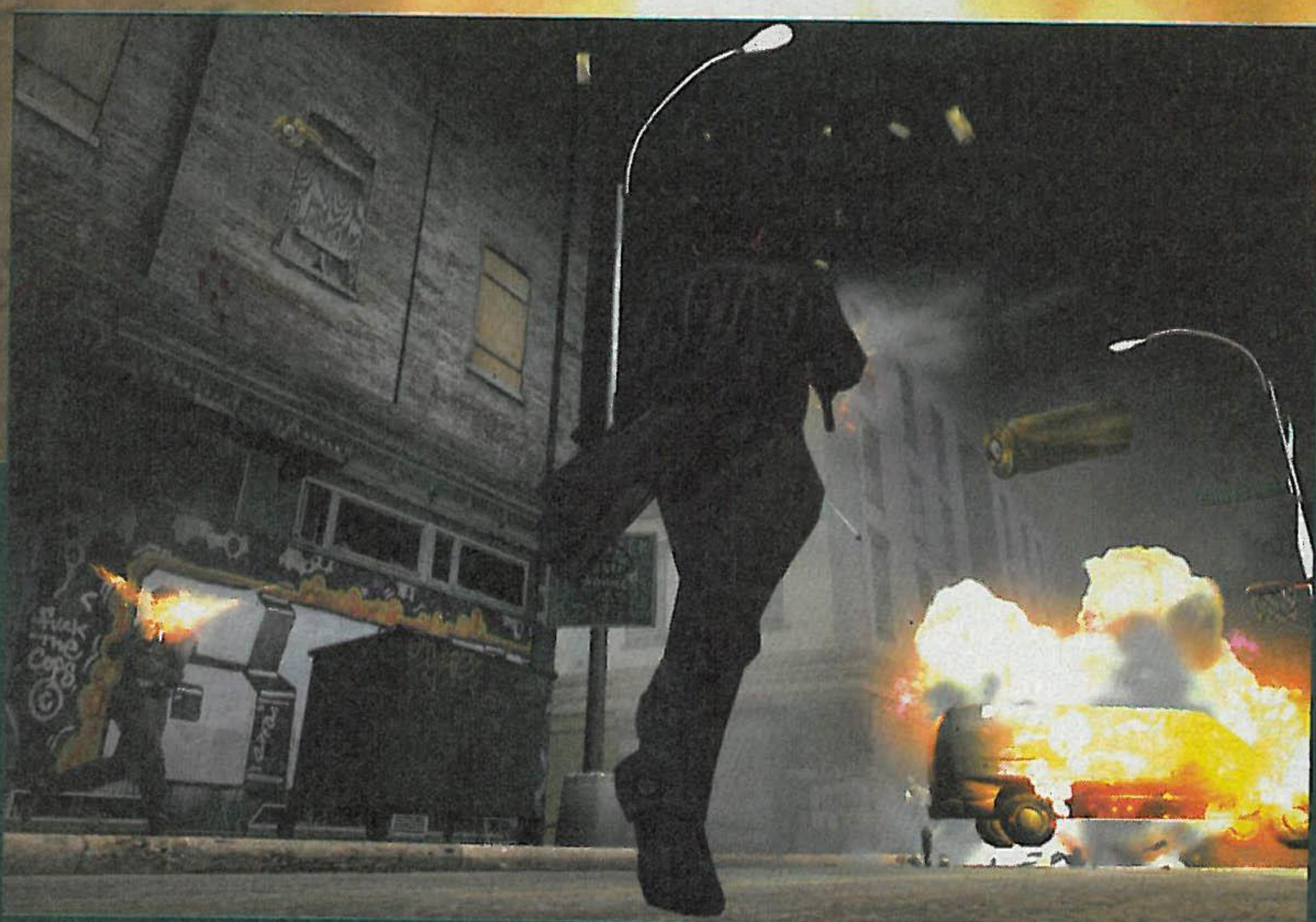
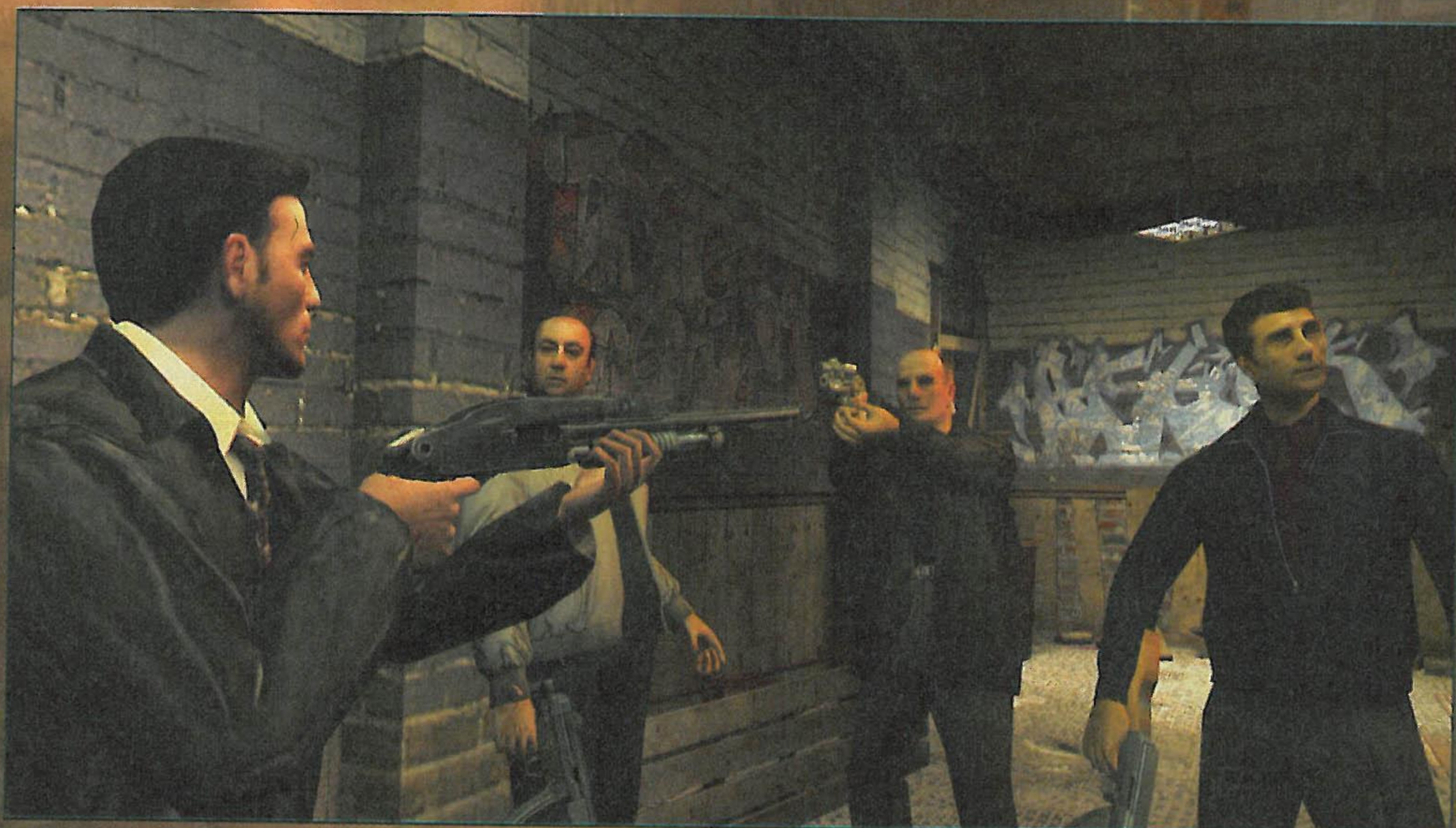
Luna lor de miere durează trei luni pline, fiind curmată de ultima parte a seriei (pe moment), **Escape from Monkey Island**, care îi învâluie pe cei doi într-o nouă porție de peripeții ilare, insulte și... o grafică 3D.

COGITUS INTERRUPTUS

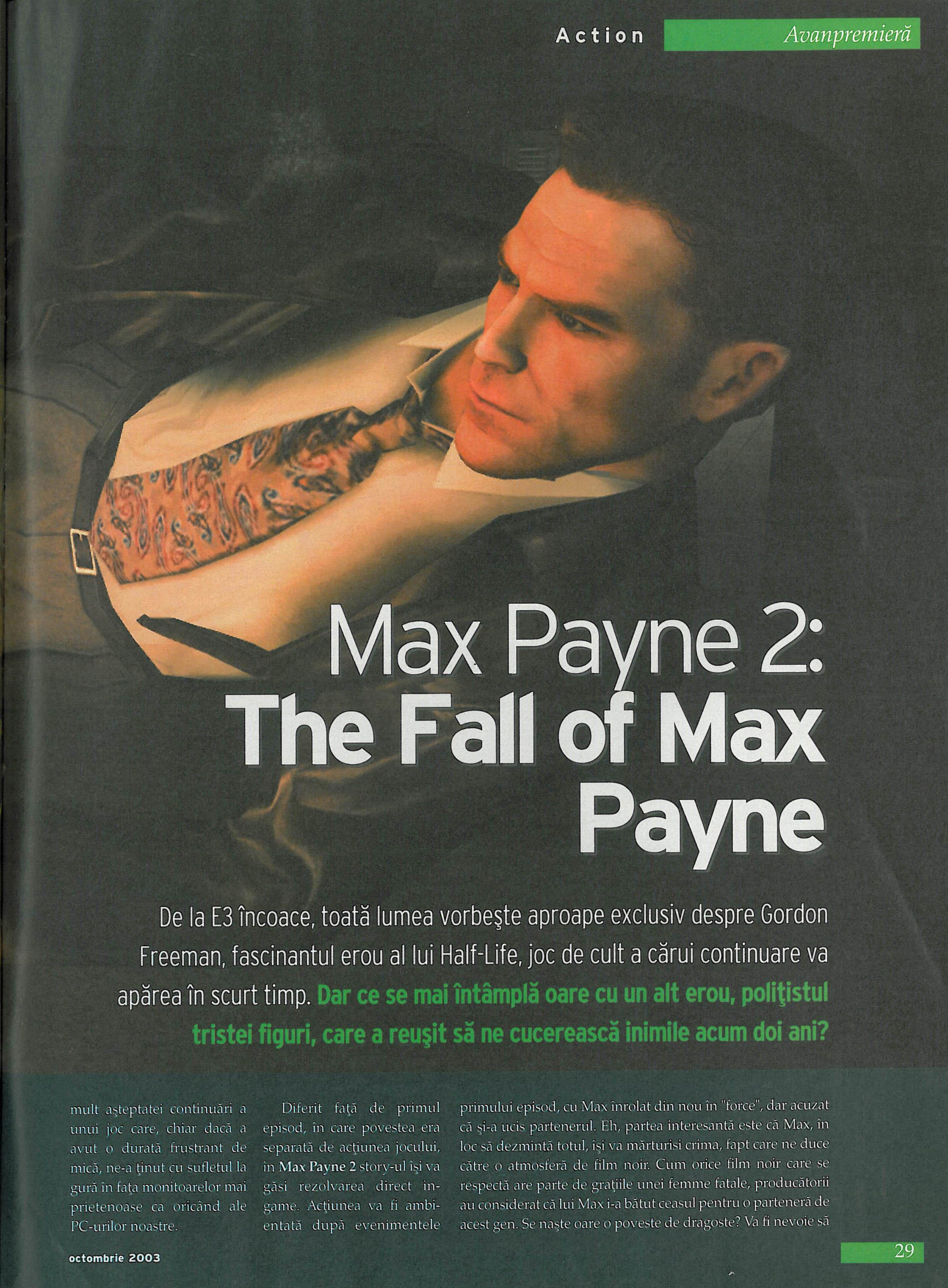


DATE

Producător
Remedy
Publisher
Take 2 Interactive
Termen
Trim. IV 2003



Cum era ușor de prevăzut, o dată cu primul val de știri despre Max Payne 2, Internetul a fost invadat de informații, indiscreții și zvonuri, dar și de o primă galerie de screenshot-uri, a căror proveniență a iscat, la început, dubii, fiind, apoi, recunoscute oficial. Am selectat pentru voi cele mai credibile informații, în intenția de a vă furniza un cadru complet al



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

De la E3 încoace, toată lumea vorbește aproape exclusiv despre Gordon Freeman, fascinantul erou al lui Half-Life, joc de cult a cărui continuare va apărea în scurt timp. **Dar ce se mai întâmplă oare cu un alt erou, polițistul tristei figuri, care a reușit să ne cucerească inimile acum doi ani?**

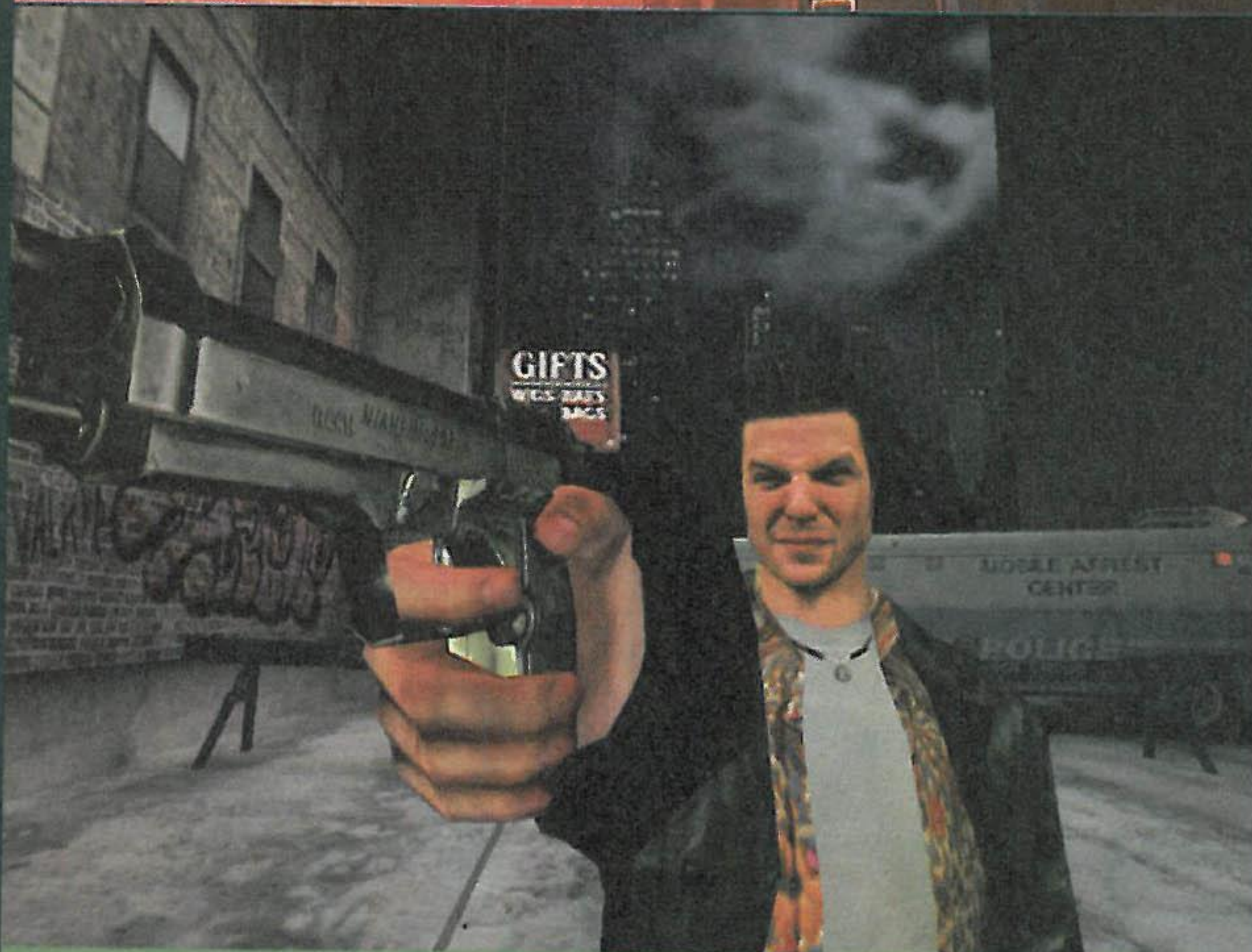
mult așteptatei continuări a unui joc care, chiar dacă a avut o durată frustrant de mică, ne-a ținut cu sufletul la gură în fața monitoarelor mai prietenoase ca oricând ale PC-urilor noastre.

Diferit față de primul episod, în care povestea era separată de acțiunea jocului, în **Max Payne 2** story-ul își va găsi rezolvarea direct în game. Acțiunea va fi ambientată după evenimentele

primului episod, cu Max înrolat din nou în "force", dar acuzat că și-a ucis partenerul. Eh, partea interesantă este că Max, în loc să dezmintă totul, își va mărturisi crima, fapt care ne duce către o atmosferă de film noir. Cum orice film noir care se respectă are parte de grațiile unei femme fatale, producătorii au considerat că lui Max i-a bătut ceasul pentru o parteneră de acest gen. Se naște oare o poveste de dragoste? Va fi nevoie să

MAX a murit! Trăiască MAX!

Fanii lui Max Payne trebuie să se obișnuiască cu noul său look. Remedy a vrut ca Max să arate în cea de-a doua parte mai matur. Puteți vedea aici diferența.

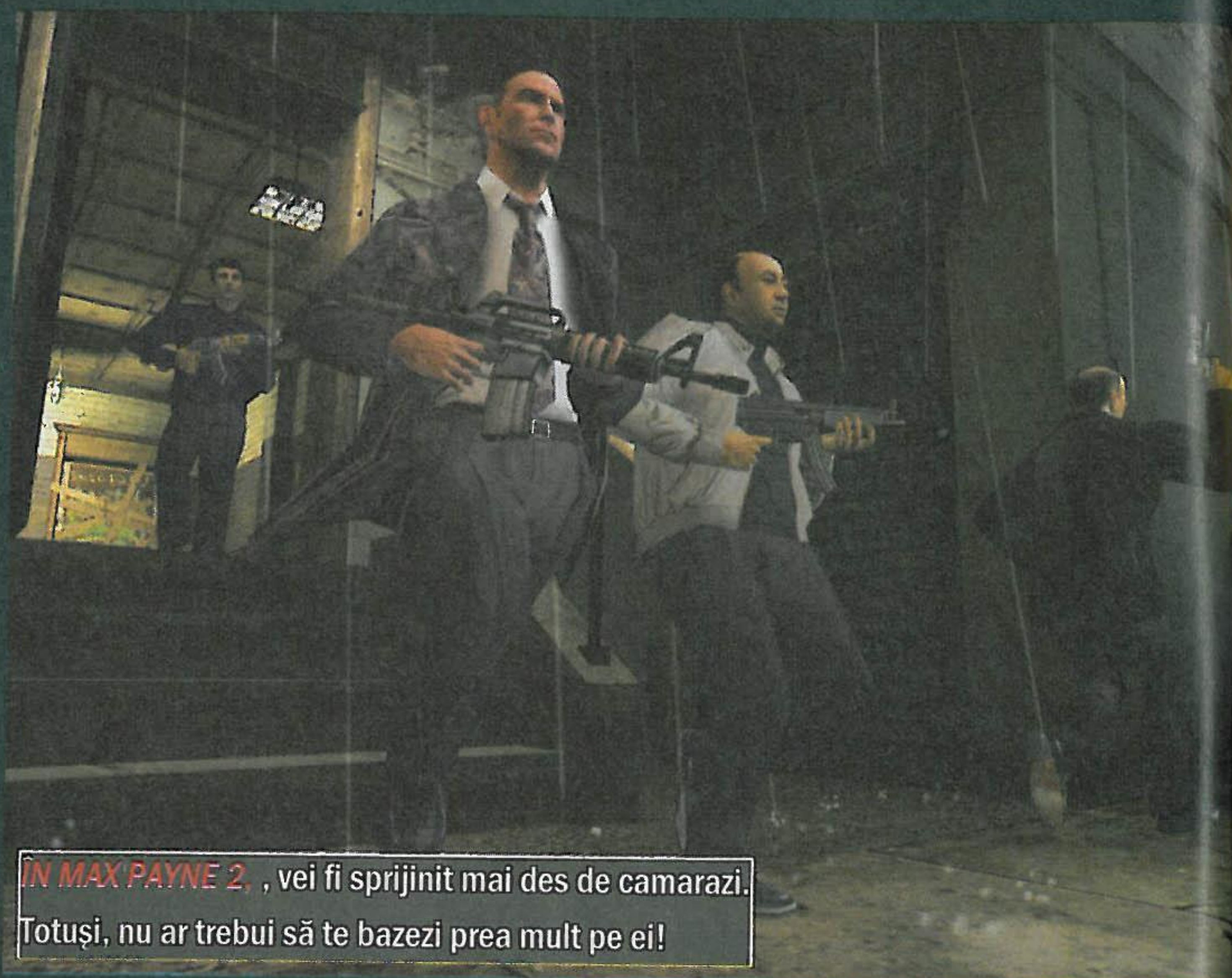


Așa arăta fața lui Max Payne în prima parte. Pentru Max Payne 2, Remedy a colaborat cu actori.

ne așezăm la PC cu batis-tutele pregătite pentru a ne șterge lacrimile de compasiune? Vom vedea. Ceea ce ni se pregătește, după spusele lui Sam Lake, este un **Max Payne 2** tragic și violent, întunecat și brutal, în același timp... Încă o curiozitate: se pare că toate personajele îndeajuns de norocoase să supraviețuiască în prima parte se vor întoarce în acest nou episod. Fantome ale trecutului? S-ar putea să asistăm la niște lovituri de culise... hmm, dureroase!

Unul dintre aspectele cele mai discutate este, fără îndoială, Bullet-Time, care l-a

făcut faimos pe **Max Payne**. Sigur că Remedy a implementat această funcție și în **The Fall of Max Payne**, cu efecte care sunt mult mai spectaculoase decât în prima parte. Combinația între engine-ul Max FX și gestiunea fizicii produsă de Havok 2 reușește să dea rezultate comparabile cu cele mai tari scene din saga cinematografică Matrix! Conform producătorilor, firma Remedy a experimentat mult acest efect, încercând mereu să-l facă mai eficient. Acum, Max poate executa mișcări speciale, datorită acestui efect. Sistemul a fost îmbo-

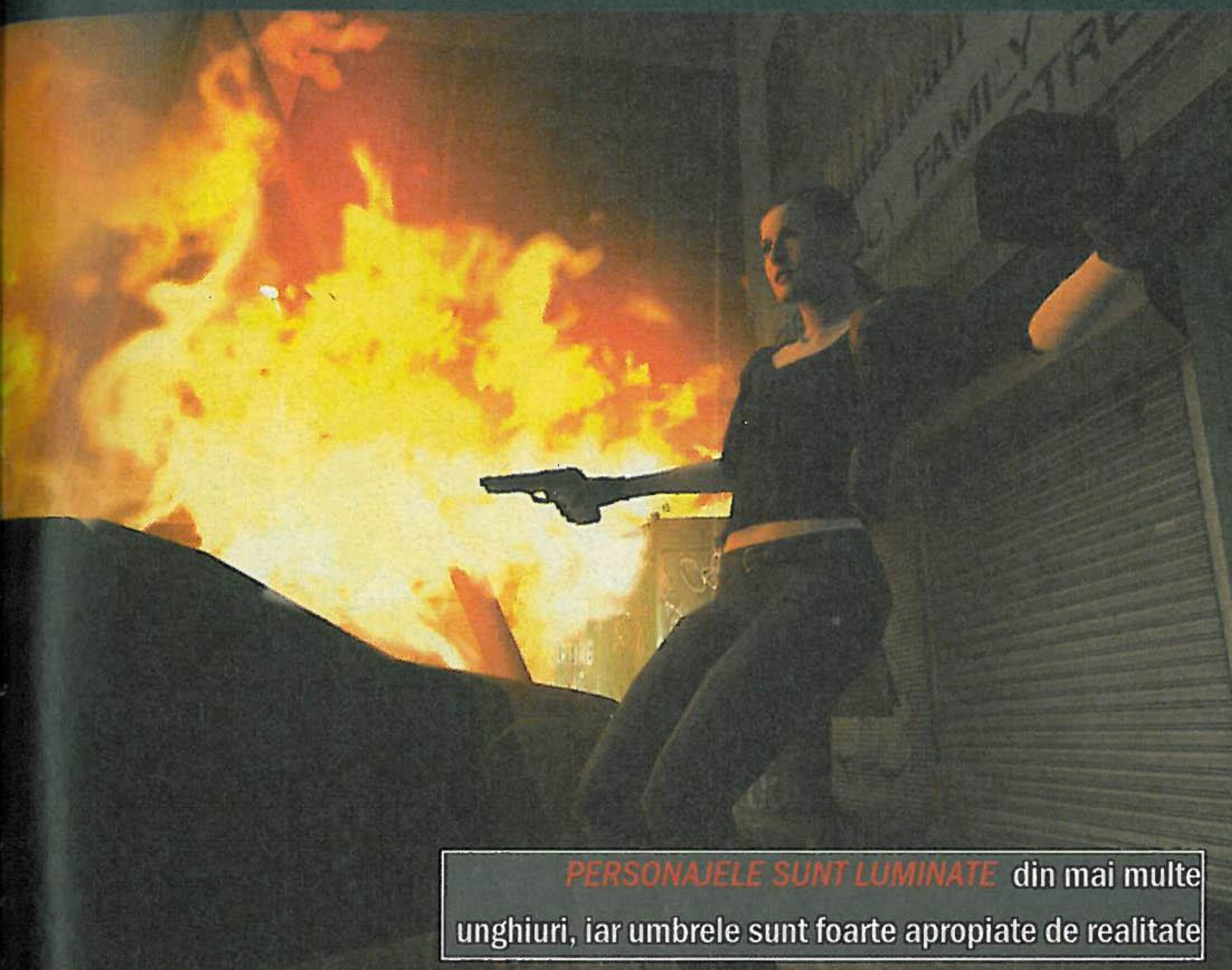


ÎN **MAX PAYNE 2**, vei fi sprijinit mai des de camarazi. Totuși, nu ar trebui să te bazezi prea mult pe ei!

gătit cu noi efecte vizuale, o mai bună gestiune a coloanei sonore și o mai mare continuitate între momentele de timp real și cele de activarea și dezactivarea Bullet-Time. Gestiunea exploziilor, designul urmelor proiectilelor și alte caracteristici au fost revăzute în scopul de a reda un feeling mai spectaculos, încercând, în același timp, să amelioreze jucabilitatea cu care Remedy, oricum, ne obișnuise bine deja. Multe dintre noile caracteristici ale Bullet-Time nu au fost încă revelate, fiind încă în fază de realizare. Cât despre perspectivele pozițiilor, nimic nou sub soare. Vom putea urmări acțiunea mereu din spatele lui Max și, cu câteva arme, vom putea ținti din perspectivă first person. Remedy are un singur motiv foarte clar exprimat pentru perspectiva third person: "dacă nu se joacă din perspectiva urmăritorului, jucătorul nu poate vedea mișcările excelente ale feței lui Max.

Producătorii s-au dovedit însă mult mai vorbăreți la capitolul gameplay și sistem de joc, în general. O primă precizare trebuie făcută relativ la story și la durata jocului. Dacă, pe de o parte, povestea va fi mult mai complexă, se pare că jocul nu va fi cu mult mai lung decât precursorul. Remedy și-a exprimat dorința de a crea un joc intens, plin de conținut și de acțiune, dar care să ofere oricui îl va juca posibilitatea de a-l termina fără nervi și tastaturi rupte. Acest concept îi este foarte drag lui Sam Lake, mintea din spatele poveștii. În ceea ce privește gameplay-ul, este ușor de ghicit că va fi vorba despre o versiune ameliorată față de cea din primul episod. Se vorbește despre noi mișcări și noi caracteristici. Max va putea lupta și cu mâinile goale (un pic de kung-fu nu strică nimănui!), astfel încât lipsa muniției va deveni o problemă secundară. Bogăția mișcărilor va implica o posibilitate de control mai amplă: se vorbește despre posibilitatea de a rămâne culcat după un salt, pentru ca apoi să continui să tragi din acea poziție. Și gestionarea timpului pare să fie ameliorată, Max având posibilitatea să se miște cu diferite viteze față de adversarii săi și să efectueze mișcări și acțiuni de-a dreptul incredibile.

Vor apărea o mulțime de animații faciale și vorbirea va fi sincronizată cu mișcările feței. Pentru povestea din **Max Payne 2**, Sam Lake s-a lăsat "modelat" după figurile filmelor anilor '50. Șoimul maltez a fost o sursă importantă. În



PERSONAJELE SUNT LUMINATE din mai multe unghiuri, iar umbrele sunt foarte apropiate de realitate

Un MaxFX de legendă

Ca efecte speciale, sunt folosite efectele grafice: explozii, așchii, ploaie și zăpadă. **Max Payne 2** este plin de



astfel de efecte. Engine-ul MaxFX i-a bucurat pe iubitorii lui Max Payne încă din octombrie 2001. În a doua parte, producătorii au mărit "doza" de efecte și calitate, pentru a face jocul mai viu.

comparație cu prima parte, expresia lui Max nu mai este mucalită, ci aduce mai degrabă cu cea a unui mafiot italian. De ce? Sam Lake consideră că Max a pățit foarte mult în prima parte și jucătorul trebuie să vadă exact urmele acestei dureri, care au rămas crestate pe fața lui. Într-adevăr, este o față matură, care reușește să-ți inspire gândul că ai de-a face cu un tip "uns cu toate alifiile", un dur chiar, cu care nu prea e indicat să te pui! Modelul actual are doar câteva trăsături comune cu fața din prima parte a jocului.

Au fost rulate peste 200 de figuri până să fie aleasă cea cu care ne-am obișnuit deja cu toții. Când lucrau la prima parte, băieții de la Remedy nu aveau bani pentru casting (lucrau într-un garaj), așa că au ales figuri din cercul lor de prieteni. Fața lui Max era constituită dintr-un poligon, peste care, în fiecare situație, era atașată o textură foto corespunzătoare emoției. Animația facială nu era pe vremea respectivă foarte cunoscută și, din cauza hardware-ului foarte lent, ea nu putea fi realizată. În **Max Payne 2** altfel vor sta

lucrurile. Pe fețele inamicilor se află puncte-noduri, puncte cu ajutorul cărora se pot realiza emoțiile.

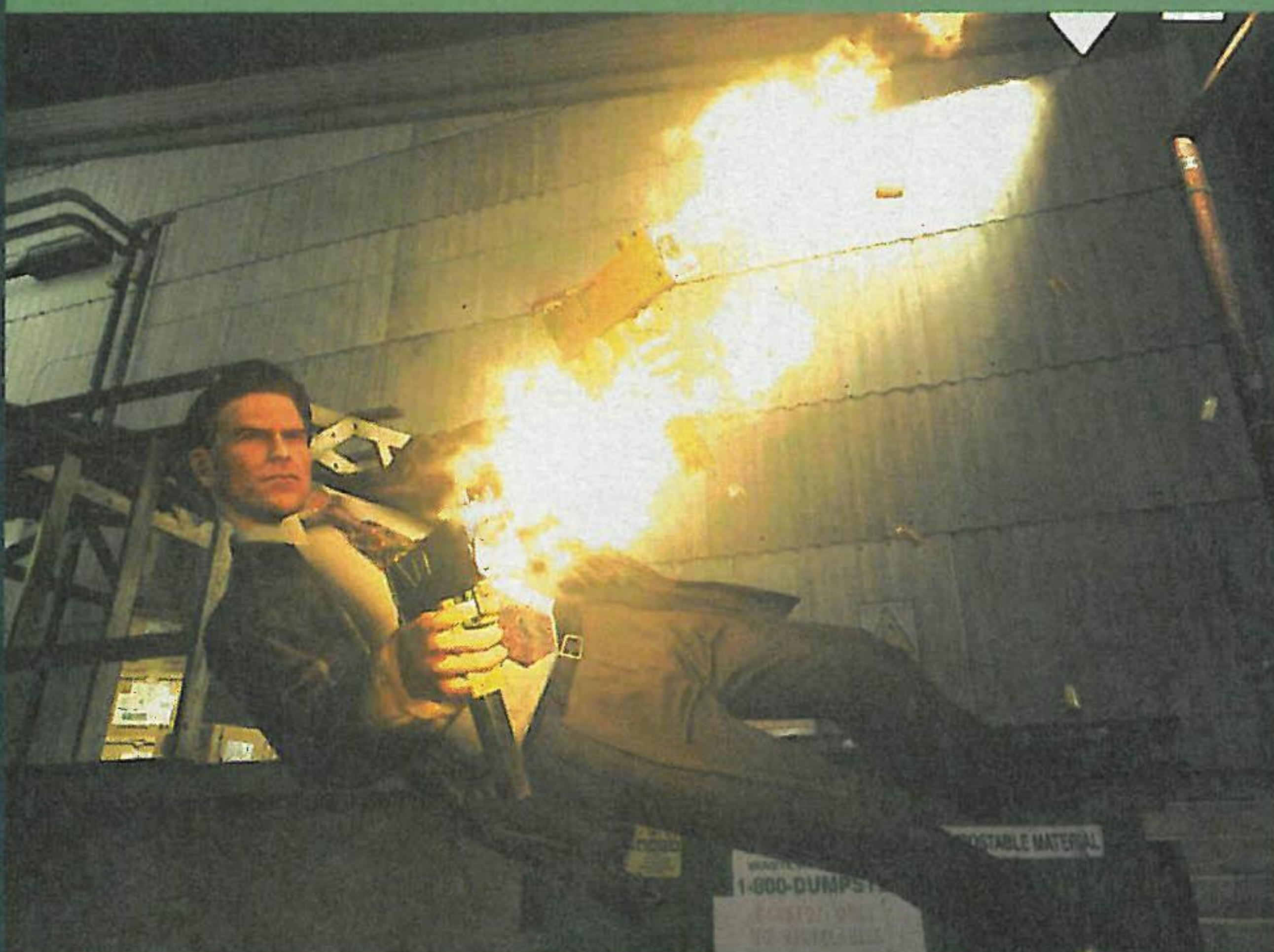
Max Payne 2: The Fall of Max Payne va fi un joc gândit pentru publicul adult și, aproape sigur, va fi nerecomandat minorilor, nu neapărat din cauza scenelor de violență gratuită, cât datorită implicațiilor psihologice și dramatice pe care le va avea story-ul în perfect acord cu intenția declarată de a reconstrui atmosfera unui film noir, care pare a-i fi foarte la suflet lui Rockstar în acest episod. Dacă Max Payne nu avea nimic de pierdut în prima parte, în această continuare el va avea de jucat totul pe o carte. O ultimă revelație se referă la multiplayer, care nu va fi prezent nici de această dată. Fraza tipică? "Va fi o experiență în singleplayer, ca și cum ai privi un film. Este un singur Max Payne și tu ești tot unul singur."

www.maxpayne2.com

GINGIS HANNA ȘI BARBERA

2 FAST 2 FURIOUS

Grație efectului Bullet Time, astfel de acțiuni spectaculare sunt la ordinea zilei și fac posibil un joc cât mai realist.



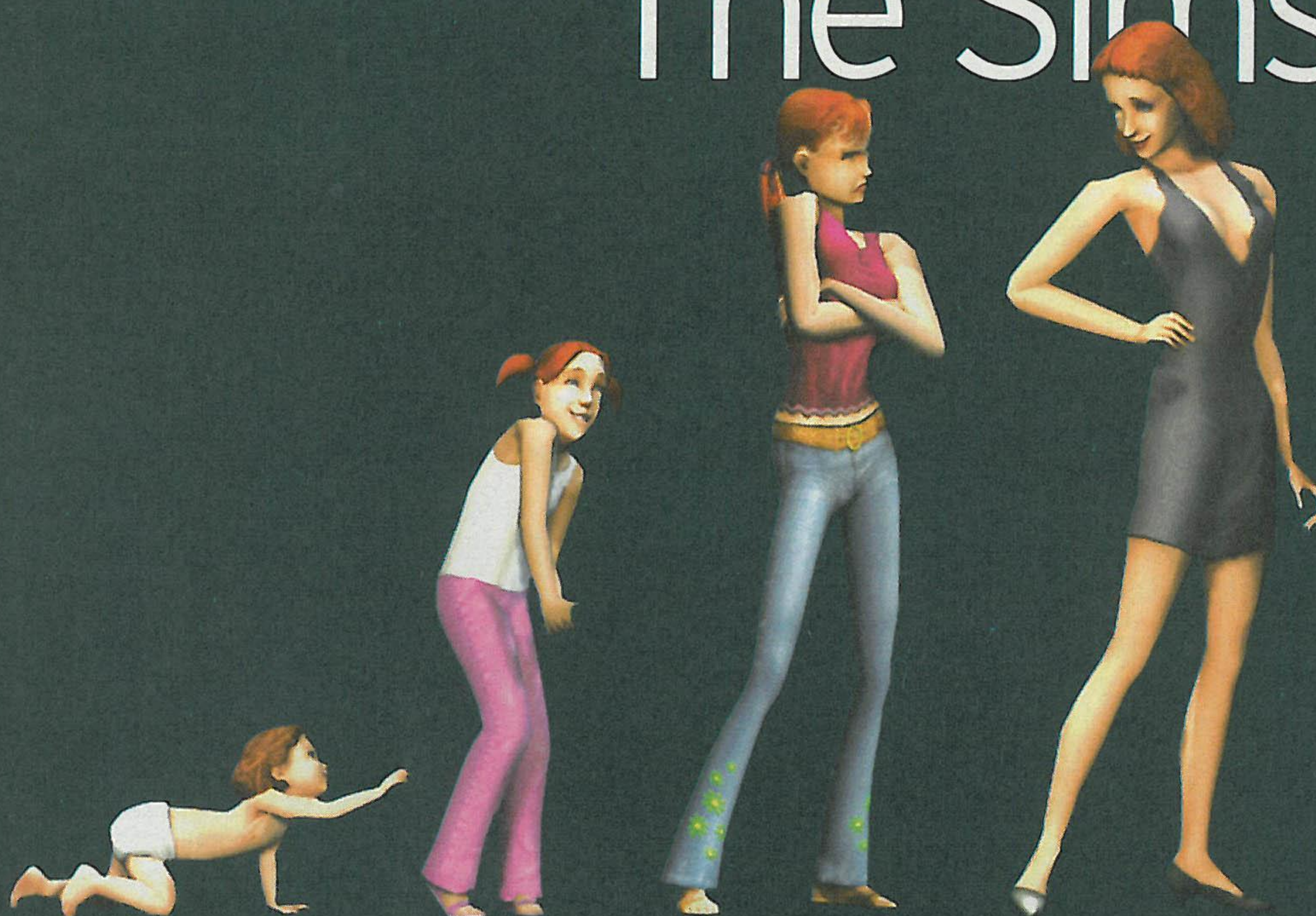
Inspirat din filmul Matrix, efectul Bullet Time este de mare succes. Max e acum mult mai agil, putând reacționa mai rapid.



DATE

Producător
Maxis
Publisher
Electronic Arts
Termen
Trim. I 2004

The Sims II



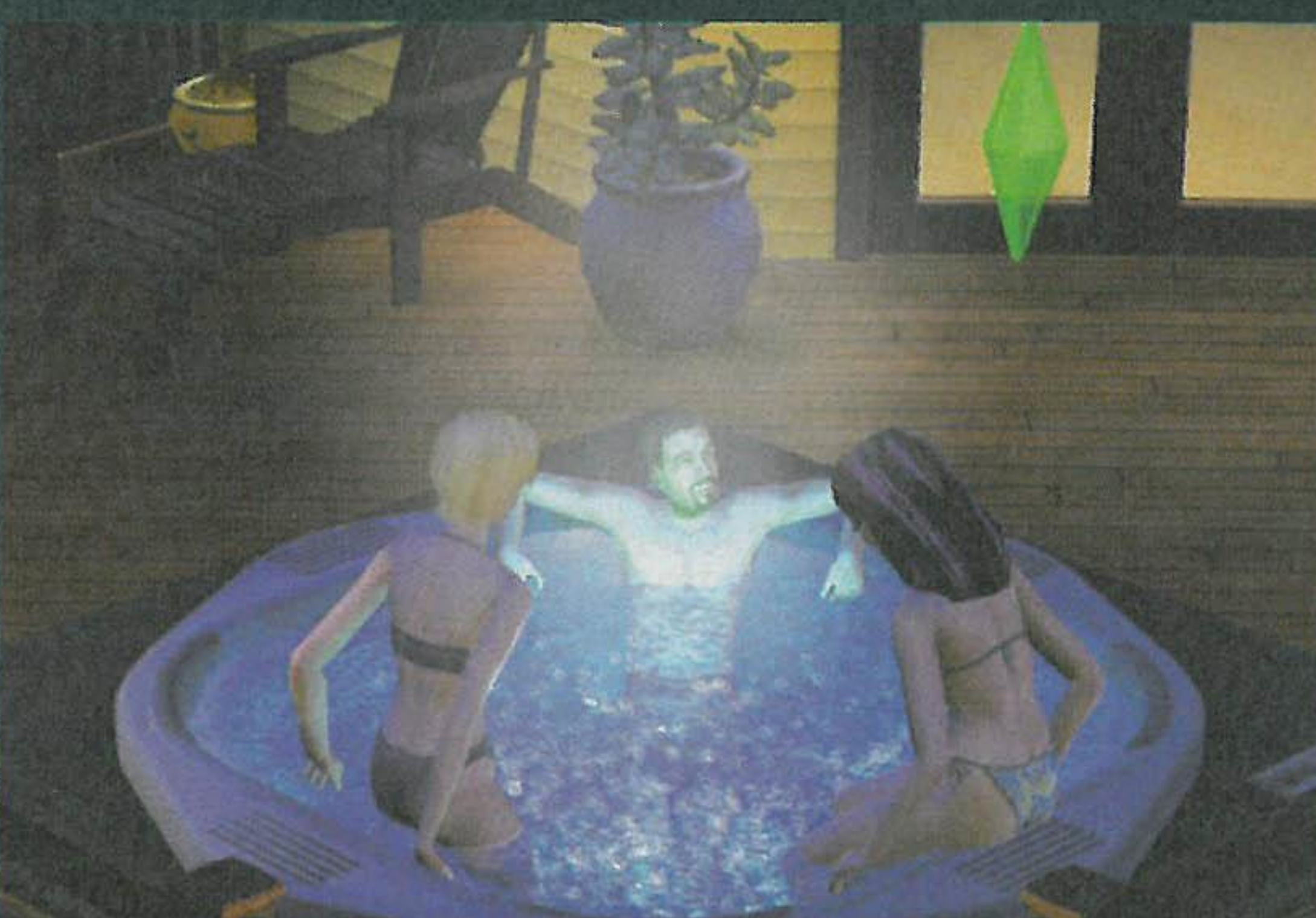
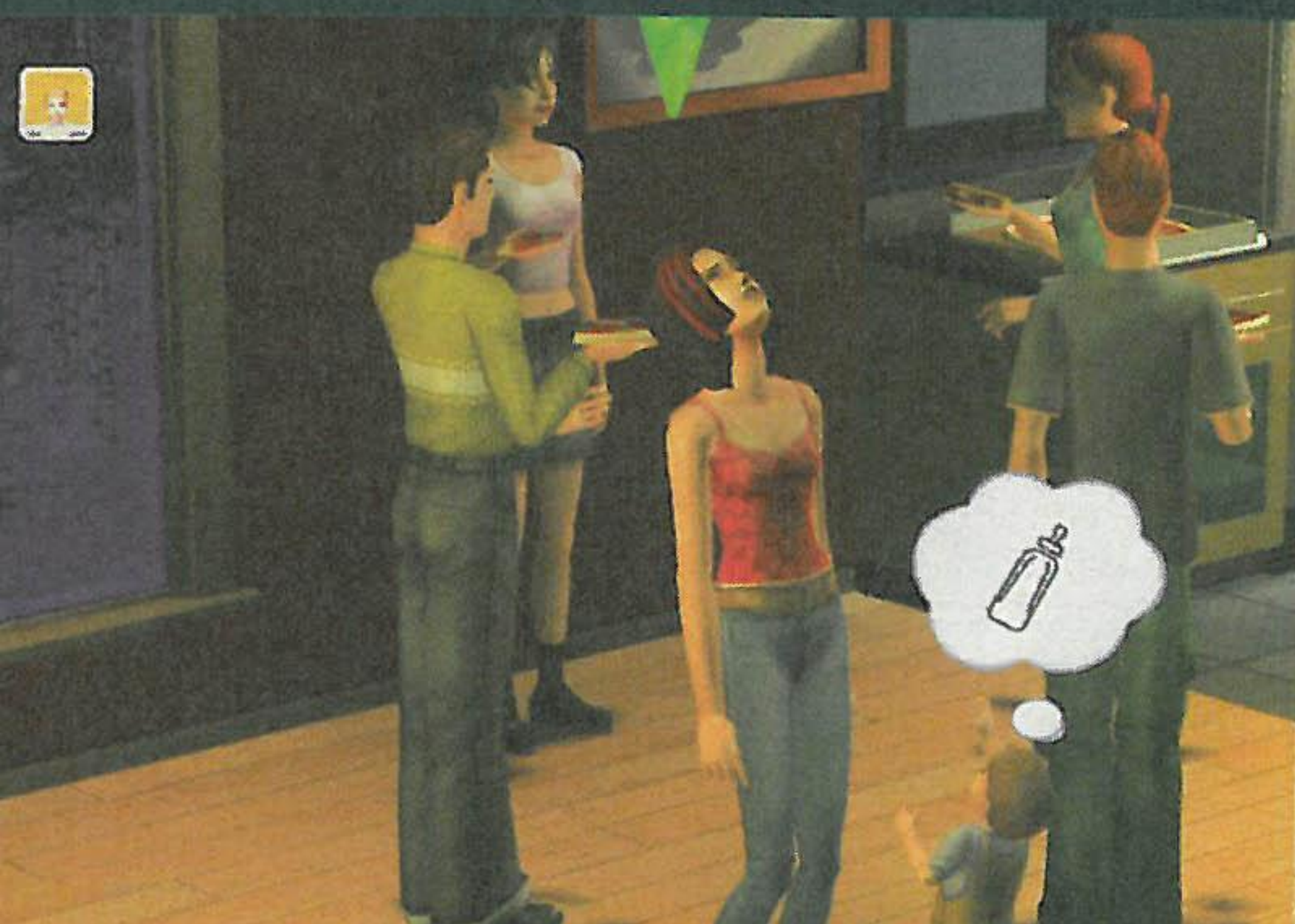
Ionică se ceartă cu Mărioara pentru că iar l-a înșelat cu George, în vecini Roxana le povestește prietenelor sale prin ce atrocități a trecut la coafor, întregul cartier e înăbușit de gălăgia făcută de odraslele proprietarilor...

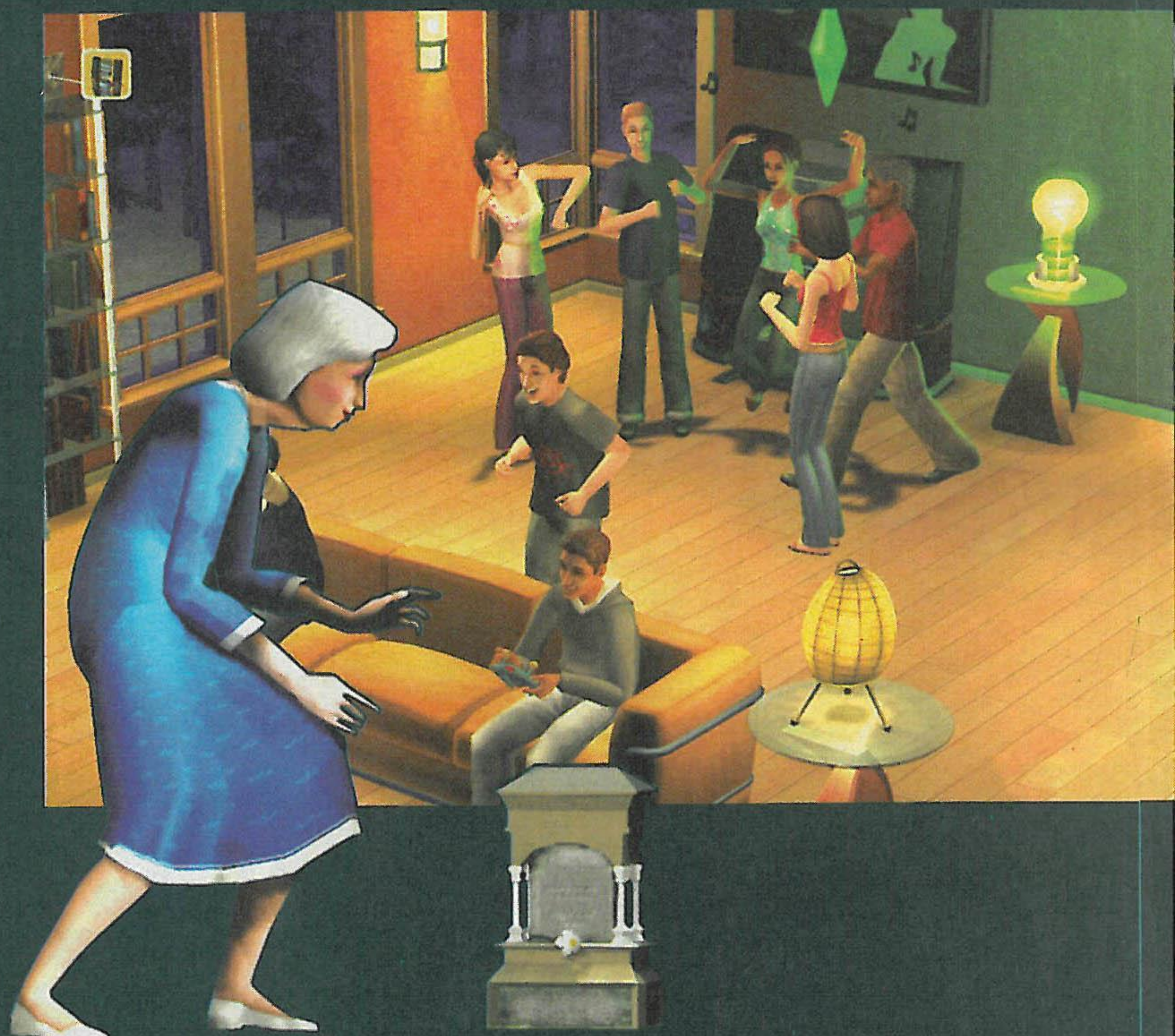
Bine ai venit în continuarea pc-novelei The Sims

Cei care au avut plăcerea (sau neplăcerea) de a încerca vreunul dintre episoadele anterioare ale seriei cunosc prea bine scena creionată mai sus. Totul a pornit de la primul joc care a escaladat topurile preferințelor jucătorilor din vest, mai ceva ca Spiderman zgârie-norii: **The Sims** a fost dezvoltat pornind de la una dintre cele mai brilante idei ale lui Sid Meier, **SimCity**. După ce strategia de construcție a celor de la Maxis a cucerit inimile strategilor din întreaga lume, producătorii s-au gândit să dezvolte viața orașului în continuare, oferind strategilor în loc de macro-managementul orașului, micro-managementul unei singure familii. Întocmai ca în viața reală, trebuia să-ți crezi un alter-ego (sau o întreagă familie) și, pornind în sus pe scara socială, trebuia să-ți asiguri condiții de trai din ce în ce mai bune. Diferența

dintre joc și realitate constă în faptul că în **The Sims** este mult mai ușor să obții o casă cu etaj, limuzină în garaj, caviar și șampanie în frigider, piele de urs în fața semi-neului, calculatoare la care nici NASA nu visează și un venit lunar de peste 10.000 de parai. Cei sadici însă, în loc să fie preocupați de prosperitatea vieții sim-ului lor, puteau să-l chinuiască la nesfârșit, transformându-i exis-

tența telurică în iad. Imensul și neașteptatul succes al acestui nou gen de joc i-a îndemnat pe pro-ducători să-și umple timpul cu dezvoltarea unui șir interminabil de add-on-uri care aduceau jocul și mai aproape de realitate: de fiecare dată au apărut noi piese de mobilier, noi aparate electro-casnice, noi meserii și, în plus, ți se oferea șansa să ții animale de casă, să-ți transformi sim-ul





în zombie, să-l lași răpit de extraterestri, să devină superstar etc. Culmea e că succesul acestor mini-episoade ulterioare era la fel de mare ca cel al originalului, reușind să întrecă din punctul de vedere al vânzărilor jocuri ca **Splinter Cell**, **Unreal II** sau chiar **Warcraft III**.

Producătorii și-au dat seama că, din cauza nenumăratelor îmbunătățiri aduse jocului original, **The Sims 2** poate avea succes, dacă va suferi schimbări majore. Scopul celor de la Maxis e să facă totul mai real și mai credibil: ei încearcă să creeze iluzia că personajele virtuale cu care te joci au sentimente reale. Rețeta jocului va rămâne neschimbată, modul de servire însă va fi mult mai cizelat. Să luăm de exemplu crearea sim-ului: pe lângă faptul că vei putea alege dintre numeroasele tipuri de oameni introduse de producători, printre care caucazian, afro-american, chinez, persan (în urma succesului trilogiei *The Lord of The Rings*, chiar și elf), acum vei putea configura apariția omulețului tău, având în vedere și cele mai mărunte detalii. Astfel vei crea o bază genetică unică. Acesta, pe lângă faptul că te va diferenția de toți ceilalți, se va transmite urmașilor tăi și urmașilor urmașilor tăi... până la sfârșitul timpurilor.

În această parte va trebui să urmezi cursul natural al lucrurilor: te vei naște, vei crește, te vei maturiza, vei îmbătrâni și, în cele din urmă, vei muri. Dintr-o singură cauză, mi se pare puțin ciudată forțarea jucătorului să parcurgă întregul drum început în leagăn și terminat sub o piatră funerară: creșterea unui copil nu este distractivă din punctul de vedere al unui joc PC, ci mai degrabă enervantă! Însă motivul pentru care și acest aspect al vieții cotidiene a fost transpus în **The Sims 2** este simplu: producătorii au vrut să accentueze haosul casnic al existenței noastre pentru ca jocul să fie mai real și mai credibil. În continuare, starea sim-ului tău îți este adusă la cunoștință de diferitele bare colorate. În noul episod însă, se va vedea și pe comportamentul protejatului tău dacă ai ratat o ocazie (căsătorie, conceperea unui copil,

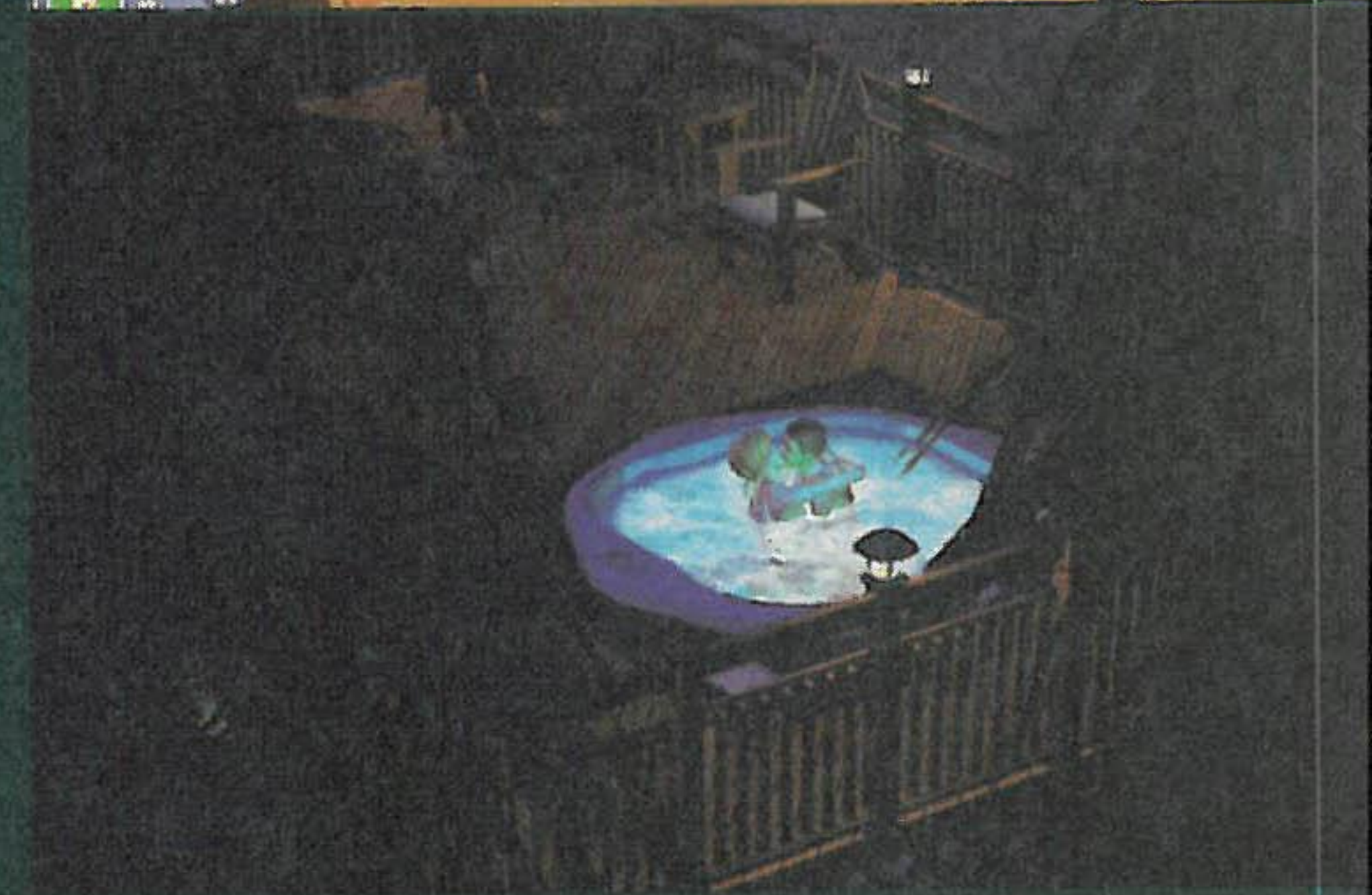
avansarea la locul de muncă) care pentru el era importantă. S-a schimbat și concepția jocului: nu va mai fi suficient să-ți faci simșii fericiți, trebuie să le asiguri și succesul profesional. Va trebui să găsești echilibrul care va asigura bucuria întregii familii.

Noul engine al jocului este impresionant, imaginile redate de acesta apropiindu-se foarte mult de cele văzute în **Unreal II**. Diferența e că în **The Sims 2** totul este mai colorat, mai jucăuș, mai glumeț și mai viu. Din cauza trecerii la grafica 3D, obiectele și mediile din joc vor fi mult mai detaliate: în locul câtorva pixeli colorați, ecranul cu plasmă al sim-ului tău va reda cu o claritate rar întâlnită emisiunile difuzate de posturile TV din Simcity. Uluitoare sunt și noile expresii faciale, care într-adevăr denotă "emoții". Bineînțeles că aceste inovații trebuie plătite: necesitățile de hardware ale jocului vor urca spectaculos, pentru o optimă rulare a jocului fiind nevoie de un calculator bine dotat.

Noua construcție a jocului permite o mai ușoară realizare de mod-uri, producătorii încercând, astfel, să lărgescă comunitatea de jucători și să-i apropie pe aceștia. În primul trimestru al anului viitor vom vedea în ce măsură se vor realiza ambițioasele planuri ale celor de la Maxis.

thesims.ea.com

NICU CUM LAUDAE





DATE

Producător
Stainless Steel Studios

Publisher
Activision

Termen
octombrie 2003

Empires: Dawn of the Modern World

Dintre multele întrebări care ne bântuie atunci când ne gândim la istorie, una se ridică deasupra tuturor: marii conducători sunt cei care aduc măreția națiunilor lor sau națiunile fac marii conducători? Este o întrebare la care vom putea răspunde atunci când vom lua în mână frâiele unuia dintre cele șapte imperii din Empires: Dawn of the Modern World!

Ambientările istorice sunt destul de întortocheate atunci când este vorba de jocurile de strategie: atrag interesul jucătorilor și oferă numeroase părți belicoase. Rick Goodman și Stainless Steel Studios par a gândi în acest mod, pentru că s-au pus pe lucru, imediat după excelentul **Empire Earth**, la un nou RTS, **Empires: Dawn of the Modern World**. Empires va consta tocmai în evoluția istorică, socială și militară a diferitelor imperii și are punctele sale forte. În primul rând, jocul poate fi considerat un RTS în stilul lui **Warcraft** și **Starcraft**, care conjugă partea de construcție a unei economii solide cu dezvoltarea unei activități războinice necesare pentru distrugerea adversarilor existenți pe hartă. Spre deosebire de jocurile de mai sus, evoluția propriei civilizații nu este legată numai de arborele tehnologic, ci și de evoluția istorică a imperiului: o dată îndeplinite anumite condiții, îți poți aduce civilizația în epoca succesivă, având astfel noi posibilități de dezvoltare. Evoluția istorică, mai exact durata acesteia, este unul dintre aspectele cele mai puțin convenționale ale jocului. De regulă, în titlurile care propun această abordare ne-am obișnuit să ducem o civilizație din epoca de piatră până la cucerirea Universului.

Empires ne propune însă o perioadă mult mai limitată, care merge din evul mediu până în al doilea război mondial. După spusele producătorilor, această alegere a fost făcută pentru a permite o mai mare acuratețe istorică și o mai bună distincție între cele șapte civilizații pe care le vei putea controla. În afară de aceasta, ei și-au lăsat deschisă porțile pentru al doilea capitol al jocului, care va ocupa perioada istorică de la epoca bronzului la evul mediu. Acest viitor capitol se va putea juca într-un expansion al primei părți. În practică va funcționa astfel: cei care posedă ambele capitole ale

jocului vor putea lua o civilizație prezentă în ambele perioade istorice și vor putea realiza o evoluție completă, de la epoca bronzului până în zilele noastre. Cele șapte civilizații prezente în joc vor fi: China, Rusia, Statele Unite, Germania, Franța, Coreea și Anglia. Unele, cum sunt Franța și Anglia, vor fi prezente în întreaga perioadă istorică, celelalte vor putea fi dezvoltate doar începând cu o anumită perioadă. De exemplu, Statele Unite vor putea fi utilizate doar începând cu 1900 și numai dacă ai utilizat Anglia în erele precedente. Diferențe foarte mari vor apărea între două na-



ționi, în special Franța și Rusia. Francezii vor prezenta mai multe unități specializate în acțiuni de sabotaj, în timp ce rușii vor avea avantajul forței brute. Dar diferențele nu se limitează la diferitele capacități ale unităților, ci privesc și alte aspecte ale jocului. Francezii sunt unica națiune care va putea utiliza opt unități, în același timp, care să extragă aurul din mine, în vreme ce toate celelalte vor trebui să se mulțumească cu șase muncitori. Aceiași francezi vor fi singurii soldați care vor avea capacitatea de a-și regenera energia în timpul bătăliei. La rândul lor, rușii vor putea să-și creeze un număr mare de soldați simpli, căci costurile vor fi mult mai mici față de celelalte civilizații. Fiecare națiune va avea abilități speciale, ca embargoul la francezi (care va face să crească, pentru o perioadă de timp, toate costurile celorlalte imperii prezente pe hartă) sau abilitățile revoluționarilor ruși (pot transforma simplii cetățeni în adevărate bombe umane). Profunzimea lumii jocului ar trebui să fie garantată de două moduri de joc diferite, "Empire Builder" și "Action". Primul ne va asigura partide de lungă durată, cu o gestiune a economiei proprii civilizații și o expansiune mai lentă pe hartă, iar cel de-al doilea a fost gândit pentru jucătorii mai agresivi, interesați de bătălii rapide și spectaculoase. Cum vor funcționa aceste două modalități de joc nu se știe prea bine, dar ambele vor fi jucabile atât în single, cât și în multiplayer.

O impresie foarte bună o lasă și detaliul grafic al jocului, în special acuratețea cu care au fost realizate diferitele unități militare, foarte bine caracterizate și foarte variate stilistic.

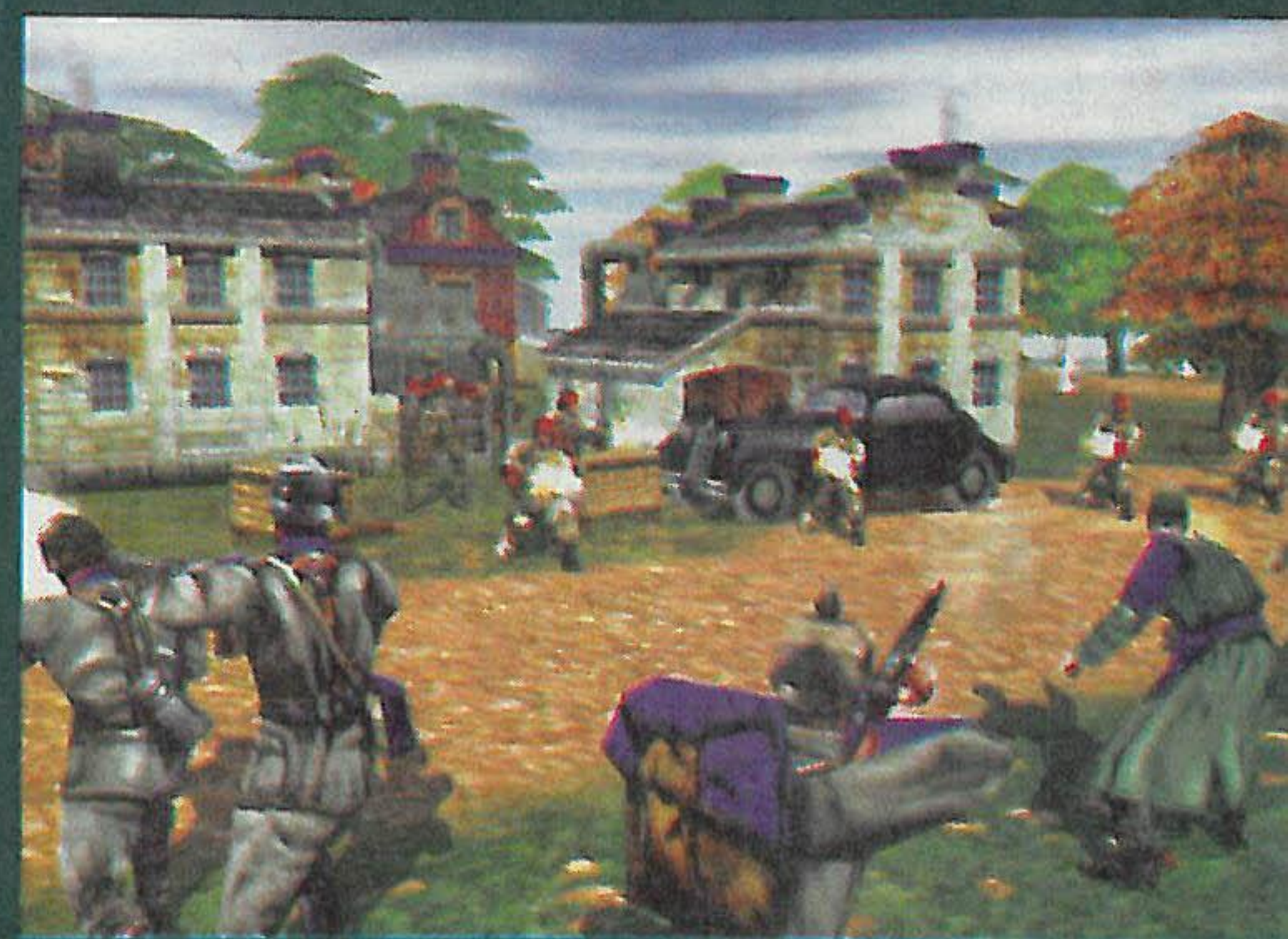
În general, efectul apare epic, îndeosebi în situații speciale, cum ar fi bombardamentele aeriene sau atacurile cu baterii de rachete.

Jocul ar trebui să prezinte trei campanii istorice, incluzând, așadar, evenimente care s-au întâmplat în realitate. Prima campanie ne va plasa în armura lui Richard Inimă-de-Leu și va acoperi bătăliile date pentru cucerirea tronului Angliei. Cea de-a doua va avea loc în Coreea anului 1952, când amiralul Yi a înfruntat invazia japoneză. Cea de-a treia ne va plasa în fruntea trupelor generalului Patton, în timpul celui de-al doilea război mondial. **Empires: Dawn of the Modern World** ne oferă multe caracteristici excelente: dezvoltare istorică, civilizații numeroase, diferențe pronunțate între diferitele armate, posibilitatea de a aborda jocul mai degrabă rațional decât belicos...

Ei, nu-i așa că avem motive serioase să urmărim cu interes dezvoltarea lui **Empires**? Pentru moment nu ne rămâne decât să aruncăm o privire peste superbe imaginii din joc și să așteptăm luna octombrie pentru mai multe detalii.

www.empiresrts.com

GINGIS HANNA ȘI BARBERA



DATE

Producător
Mayhem Studios

Publisher
necunoscut

Termen
Trim. IV 2003



Shadow Vault

Asigurându-ne că titlul lor nu va avea (aproape) nimic în comun cu seria Fallout, **cei de la Mayhem ne dezvăluie în continuare câte ceva despre TBS-RPG-ul Shadow Vault**

Povestea lui **Shadow Vault** începe undeva în viitor, când Pământul este acoperit de nori tot mai întunecați, anunțând sfârșitul umanității. Singura soluție rămasă pentru Contingent, noul guvern mondial, este deschiderea unui tunel al timpului până în anul 1958. Prin acesta este trimisă o armată puternică, menită să captureze Pământul din mâinile învinșilor. Însă situația se schimbă rapid, o dată cu izbucnirea unui nemilos război nuclear... Pentru a afla mai multe despre această strategie turn-based cu infuzii role-playing, am apelat la producătorul slovac Mayhem Studios.

Salut, te-aș ruga să te prezinți.

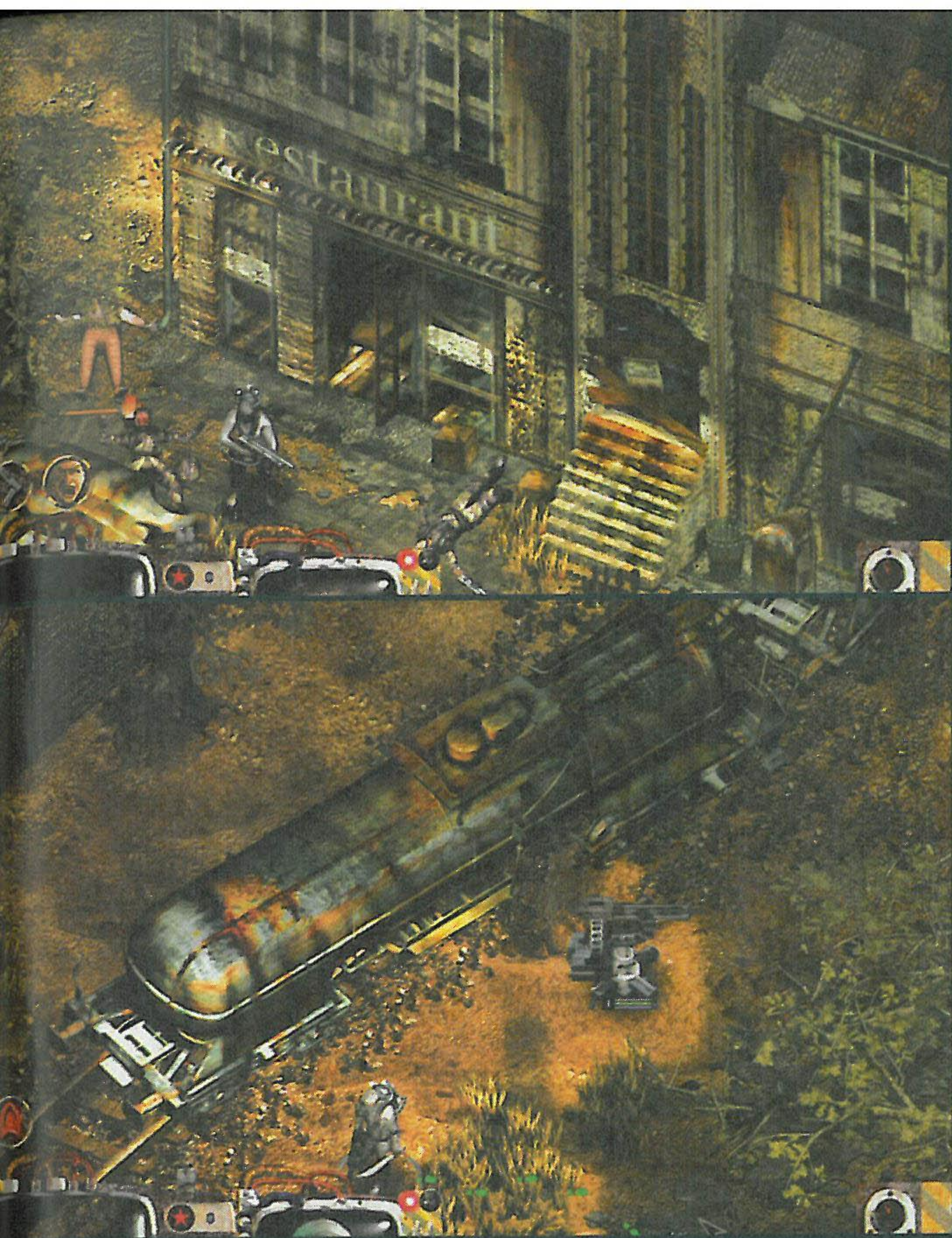
Mă numesc Tomáš Bencík și sunt CEO al studioului Mayhem. În ceea ce privește Shadow Vault, sunt autorul conceptului de joc și director în cadrul proiectului.

Cam care va fi atmosfera jocului?

În Shadow Vault, fiecare scenariu este o poveste în sine. Campania este o colecție de povești care se întâlnesc și se îmbină, pentru a scoate la iveală un final șocant. Nu voi dezvălui mai multe, pentru a nu strica surpriza. Deși povestea este destul de liniară, cred că altfel nu ar fi fost atât de captivantă. Există, totuși, câteva momente pe parcursul jocului, în care jucătorul va putea influența cursul acțiunii.

Din moment ce călătorești înapoi în timp, nu ar trebui să poți recupera ușor planeta din mâinile învinșilor? Cum intenționați să mențineți echilibrul de forțe în joc?





Într-adevăr ar fi fost o treabă simplă pentru Contingent (oamenii din viitor), dacă un membru al Alianței înaintașilor nu ar fi emis ordinul de declanșare a războiului nuclear. Puterea ambelor tabere este, cu siguranță, în dezechilibru. Abilitățile speciale ale unităților individuale sunt prea variate. Aceasta face ca jocul să devină mai interesant. Pentru noi a însemnat o groază de timp pierdut cu balansarea fiecărui nivel. Pe parcursul testării, accentul a fost pus pe jucabilitatea campaniei din single-player.

Ne poți da un exemplu de scenariu din campanie? Care este structura unei misiuni tipice?

În *Shadow Vault* nu poate fi definită o misiune tipică. Scenariile sunt diverse și chiar se schimbă în mod dinamic, pe parcursul jocului. De exemplu, un grup de soldați primește misiunea de ocupare a unei fabrici inamice. Acesta trimite

imediat întăriri în zonă, așa încât următoarea misiune a jucătorului va fi să țină piept contraatacului inamic. Dacă situația se înrăutățește prea mult, jucătorul va primi o misiune în care i se va cere să se retragă din zonă, cu cât mai multe trupe în viață.

Fiecare misiune se va concentra asupra unui singur personaj sau jucătorul poate să-și aleagă componenta "party-ului"?

De obicei vei juca de partea Alianței (oamenii din trecut), care încearcă să elibereze Pământul de invadatori. Totuși, în unele faze, vei avea ocazia să joci și din cealaltă perspectivă. În funcție de scenariu, va trebui să ai grijă de șase până la 15 unități. Rămâne la latitudinea jucătorului să-și aleagă unitățile și, implicit, abilitățile speciale pe care le va avea la dispoziție. De exemplu, un medic care să-ți vindece unitățile, un lunetist pentru acțiunile de la distanță sau un tehnician capabil să contro-

leze unități mecanice. Pe lângă unitățile standard, în joc mai există și eroi. Preferatul meu e puternicul și misteriosul doctor Black, un copil de nouă ani cu o atitudine cinică și abilități paranormale. Major Zuzka merită și el să fie menționat, pentru că poate fi antrenat să devină cea mai puternică unitate din joc.

Care sunt elementele de role-playing din joc?

Cele mai importante ar fi Acțiunile și Skill-urile. Acțiunile sunt de o mulțime de feluri – de la simpla vânzare la țintirea unităților inamice pentru tirul artileriei, de la instalarea și repararea armelor mecanice la folosirea radarului pentru stabilirea poziției inamicului.

Unitățile vor dobândi skill-uri fie de la comercianți (antrenându-se ori cumpărând obiecte – considerate, de asemenea, drept skill-uri), fie completând un quest sau avansând la un nivel superior. Cumpărarea este similară celei din *Panzer General*. Jucătorul va primi treptat "puncte de prestigiu", pe care le va folosi pentru a "cumpăra" skill-uri. De pildă, acestea pot fi: technical endurance, special first aid training etc., iar ca "skill-objects" vor exista vesta anti-

glonț, luneta etc.

Shadow Vault va utiliza același engine grafic ca Empire of Magic?

Jocul folosește o versiune nouă, modernizată a engine-ului din *Empire of Magic*. Grafica este izometric-3D, recurgând la Direct 3D pentru efecte.

Din moment ce este în lucru de aproape doi ani, în ce stadiu se află pe moment jocul? Vom vedea vreun demo înaintea lansării?

Jocul este aproape terminat... Mai trebuie doar să încheiem testările și în mod normal va ajunge în magazine toamna aceasta. Demo-ul va fi lansat pentru public cu câteva săptămâni înaintea apariției jocului.

www.mayhem.sk

A CONSEMNAȚ
SERBAN STOKKER



DATE

Producător
NovaLogic

Publisher
NovaLogic

Termen
Trim. I 2004



Joint Operations

După câteva titluri bune (dar nimic mai mult) lansate în ultimii trei ani, inspirați, probabil, și de succesul excelentelor Operation Flashpoint și Battlefield 1942,

NovaLogic face pasul decisiv și pășește în noua epocă on-line



În urmă cu zece ani, conceptul de "simulator militar" a început să fie asociat tot mai des cu NovaLogic – numele firmei care, timp de șapte ani buni, a dominat cu autoritate acest colțisor al lumii noastre ludice de zi cu zi, zbuciumat de războaie devastatoare și cutremurător de plauzibile. Pentru mulți dintre noi, perioada 1993-2000 a fost una de aur. Pentru NovaLogic, a însemnat o continuă rafinare a tehnologiei grafice bazate pe voxeli ("pixeli 3D") Voxel Space, care a ajuns să exceleze în titluri ca **Delta Force 2**, **Comanche 3** sau **Armored Fist 3**. Din păcate, această tehnologie de randare software a fost abandonată în

cele din urmă, fiind o consumatoare nesățioasă de putere de calcul pură (CPU), iar în locul ei s-a trecut la mult mai accesibila accelerare 3D. Acesta a fost și cazul ultimelor apariții NovaLogic, engine-ul din **Black Hawk Down** fiind actualmente rafinat și adăugit pentru a mobiliza amplele mișcări de trupe preconizate pentru începutul anului 2004.

Joint Operations ne va purta într-un război modern complex, pe care îl vom "trăi" nu doar de la nivelul solului sau la adăpostul îndoielnic al unui jeep fumegând, ci și din elicoptere sau șalupe înarmate până-n pânzele albe. Cu toate că nu va reprezenta atracția principală a jocului,



va exista, totuși, o campanie singleplayer, al cărei scenariu va fi plasat în exotica zonă insulară a Indoneziei anului 2006, după ce separatiștii locali au reușit să atragă "simpatia" Statelor Unite și, inevitabil, forțele armate ale acesteia. Noua amplasare geografică aleasă va justifica vasta diversitate a reliefului și, implicit, a posibilităților tactice oferite de joc. Acestea vor fi îmbogățite prin introducerea a 15-20 de vehicule controlabile și a unui ciclu dinamic zi-noapte. Însă campania va fi doar o încălzire pentru adevăratul tur de forță: multiplayer-ul de până la 64 de jucători (LAN/Internet), care va permite punerea în aplicare a celor mai îndrăznețe tactici, prin peisaje de junglă, plajă, munte, plantații de orez și tuneluri subterane.

Producătorii sunt mulțumiți de acuratețea cu care au redat peisajele din joc, în condițiile în care ele vor trebui să acomodeze folosirea extensivă a vehiculelor și un gameplay atractiv nu doar pe timp de zi, ci și după căderea nopții. De altfel, bezna excesivă din **Black Hawk Down** se pare că nu a fost pe placul majorității jucătorilor, așa

incât s-a recurs la o mai bună iluminare nocturnă, acompaniată de efecte de iluminare dinamice (flash-urile armelor vor trăda, sporadic, fețele jucătorilor) și introducerea unei noi unelte: senzorul infraroșu ITPIAL, care va acționa ca un fel de lanternă, pentru observarea unor obiecte altfel invizibile ochelurilor de night-vision. Arsenalul și atmosfera de ansamblu ar trebui să fie destul de familiară jucătorilor de **Operation Flashpoint**, iar conceptul jocului în multiplayer se apropie binișor de **Battlefield 1942**. Se poate spune sau, cel puțin, spera că **Joint Operations** va surprinde tot ce-a fost mai bun în aceste două titluri și va adăuga un plus de tactică și clasicul iz "à la NovaLogic".

Însă cel mai important ingredient al jocului va fi reprezentat de mulțimea vehiculelor controlabile. Buggies pentru scouting, Humvee-uri blindate, transportoare de trupe, bărci pneumatice, șalupe rapide, un imens hovercraft (care, la rândul său, poate transporta alte vehicule) și, cel puțin, patru aparate de zbor: Little Bird, Black Hawk, Apache și

Chinook – majoritatea acestora vor permite pasagerilor să răspundă din mers tirului inamic, oferind, în același timp, un control facil, pentru un gameplay cât mai dinamic. Pentru a balansa eventualul dezechilibru dintre forțele mobile și cele târătoare, soldații pedestri vor avea la dispoziție și câteva arme "antitanc". Iar în cazul nefericit în care te afli, să zicem, la bordul unui elicopter al cărui pilot tocmai a rămas fără un ochi și fără jumătate de creier, preluarea controlului va presupune găsirea drumului până la scaunul pilotului, sub presiunea timpului și a gravitației neiertătoare. Așadar, NovaLogic face pregătiri intense pentru războiul la care vom lua parte cu începere din 2004 și care se va axa în mod deosebit pe modurile de joc multiplayer gen Attack&Defend. Desigur, nu vor lipsi clasicele (Team) Deathmatch și CTF, povestea "siropoasă" din singleplayer și un mod cooperativ de joc, cu opt misiuni pentru, cel puțin, tot atâția jucători.

www.novalogic.com
COGITUS INTERRUPTUS



Commandos 3: Destination Berlin

DATE

Producător
Pyro Studios

Publisher
Eidos Interactive

Termen
26.09. 2003

Bătrânul Commandos, părintele genului RTT își pregătește din nou armele.

Va fi drumul spre Berlin încununat de succes?



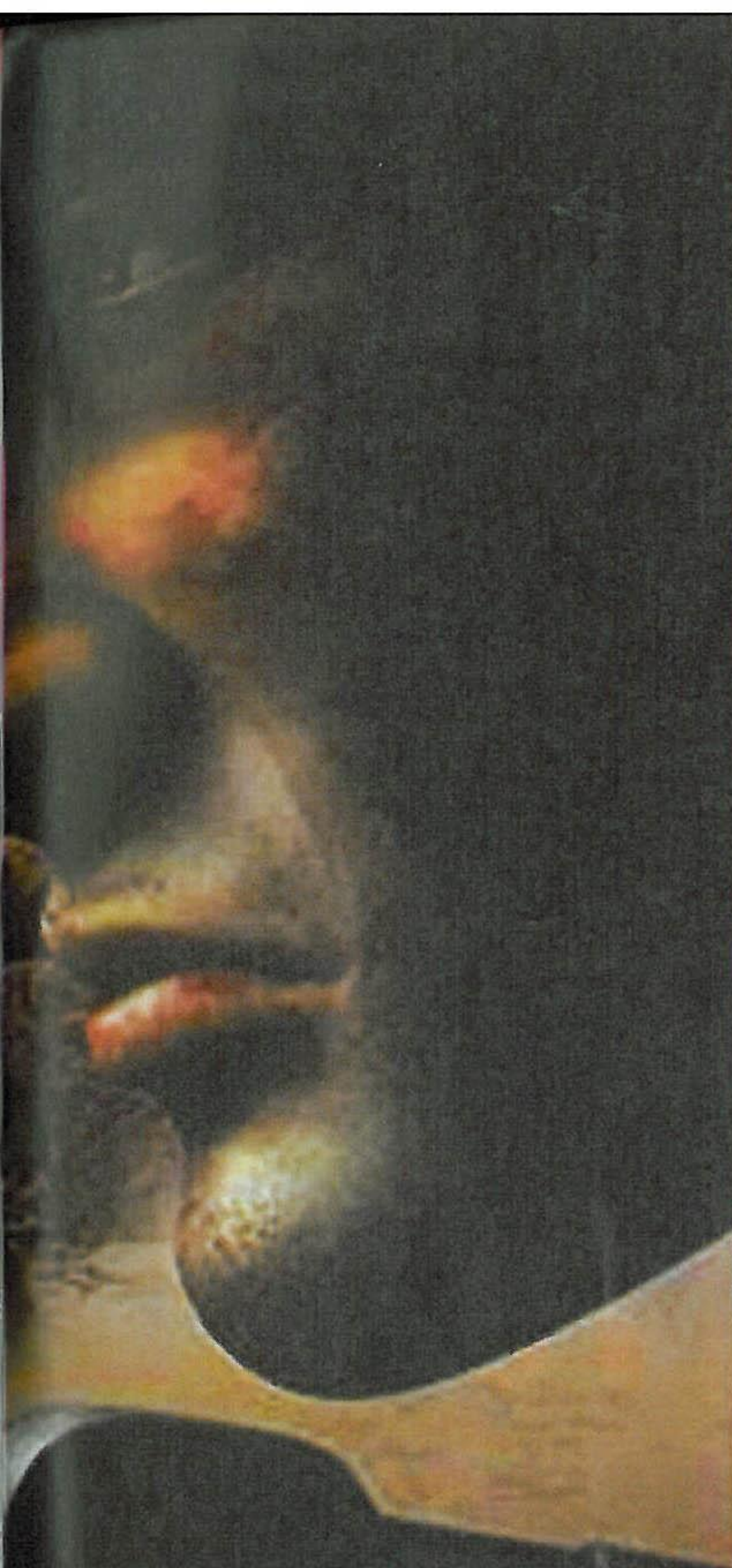
Dacă primele episoade și-au câștigat faima prin gradul de dificultate ridicat încă de la primele niveluri, în partea a treia s-au făcut eforturi pentru crearea unei jucabilități mai puțin abrupte și neprietenoase cu începătorii. Structura jocului ne va aduce la o creștere progresivă a gradului de dificultate. Din ceea ce am putut vedea, hărțile care la început par foarte mici, s-au adevărit a fi apoi de mari dimensiuni, după unele pasaje din interiorul misiunilor. Timpul de joc este mult mai redus (se vorbește despre 25 de ore pentru terminarea tuturor misiunilor), tocmai pentru a permite jucătorilor mai puțin înrăiți să se bucure de joc. Dincolo de considerațiile pur tehnice, se confirmă o impresie pe care am avut-o înainte: stilul lui **Commandos** migrează către o abordare mai degrabă "action" și mai puțin reflexivă decât versiunile precedente. Mi-e teamă că pasionații seriei

Commandos vor rămâne dezamăgiți...

Am văzut cu toții ultimul **Commandos** la finele lui 2001 și până și azi ne amintim de el prin gradul de dificultate extrem de ridicat. Inovațiile față de primul capitol nu erau prea multe, iar grafica 3D – îndelung cerută și până la urmă promisă de Pyro – rezulta nu neapărat esențială. După doi ani și fără aportul minților sale creatoare, Gonzo Suarez și Ignatio Perez, iată că vine cel de-al treilea capitol. Amplu discutat și anticipat încă de la ultimul E3 avem acum în mâini o versiune jucabilă a lui **Commandos 3: Destination Berlin**, apărută în zilele ECTS-ului londonez. Primul lucru care-ți sare în ochi este grafica, care apare într-un 3D adevărat, dar care este așa doar la nivel de interioare... În această situație, trecerea de la scenariile pre-renderizate la timpul real nu influențează

în mod deosebit grafica ambienelor create: blocuri cu mai multe etaje, sisteme subterane întortocheate nu trădează tradiția Pyro în ceea ce privește calitatea grafică. Controlul vederii este unul foarte complet: cu tasta numerică și săgeți, mouse și scroll se poate zoom-a, roti și mișca scena jocului. Tot referitor la control nu pot să nu amintesc interfața care, și de această dată, prevede utilizarea intensă a numeroaselor comenzi și shortcut-uri de tastatură, chiar dacă băieții de la Pyro se jurau că ar fi implementat un sistem nou de control prin care să utilizezi numai mouse-ul în toate acțiunile principale. Și în acest capitol vom avea de căutat orice obiect, cât de mic, grafica utilizată pentru exterioare fiind cea tradițională: vedere izometrică rotibilă la 90 de grade. Din ceea ce am putut juca rezultă imediat cele două modificări substan-





țiale aduse în gameplay. Întâi de toate trebuie să remarc componenta stealth, care încă reprezintă inima jocului, doar că, acum, va trebui să folosim armele și forța brută mult mai des decât în primele două părți ale jocului. Însăși structura misiunilor a fost simplificată, repet, pentru a putea fi abordată de jucători începători în ale **Commandos**-ului. Acest obiectiv a fost atins și nu numai că face misiunile mai simple, dar le și structurează într-o manieră diferită. În capitolele precedente fiecare nivel îți lua ore întregi de joc, acum însă pare că designerii s-au concentrat în încercarea de a împărți fiecare misiune în diferite sub-niveluri de o lungime mai mică, permițând astfel jucătorului să perceapă mai mult lentă dar continua înaintare în cursul story-ului și să asiste la misiuni mult mai intense și mai variate. O altă caracteristică importantă a lui **Commandos 3** este talia cinematografică dată întregului joc, grație introducerii numeroaselor scene scrip-

tate, între o operațiune de infiltrare și alta: scenele inițiale ale atacului german la Stalingrad și ale deja obligatorii prezente a D-Day sunt doar două exemple elocvente. Dialogurile între componentii grupei noastre sunt la fel de frecvente (băieții sunt numiți simplu "The Green Beret, The Sniper etc.) și ne adâncesc într-o atmosferă încinsă. Foarte interesante apar diferitele moduri multiplayer, care vor transforma jocul într-un fel de RTS tactic. **Commandos 3: Destination Berlin** este prevăzut să apară în luna octombrie și are o grea povară pe umeri: pentru cea de-a treia parte a unei serii care a făcut istorie, trebuie să se prezinte cel puțin la înălțimea înaintașilor... Până să-i vedem măruntaiele încercați demo-ul de pe CD-ROM și convingeți-vă singuri de posibilitățile mezinului.

www.commandos3.com

GINGIS HANA ȘI BARBERA



DATE

Producător
Kuma Reality Games

Publisher
necunoscut

Termen
Trm. I 2004



Kuma: War

Lipsit, în aparență, de o semnificație anume, termenul "Kuma" se va identifica, în curând, cu noul concept "reality gaming": **jocuri care să ne ofere șansa de a (re)trăi o serie de întâmplări reale de actualitate**

Keith Halper și Jeff Samberg sunt fondatorii studioului Kuma și, totodată, cei care au născocit conceptul de "reality gaming". Ideea lor a fost de a crea un nou gen de jocuri, cu scenarii inspirate de evenimente reale (războaie, crime, competiții sportive), care să poată fi recreate virtual în termen de doar câteva săptămâni de la apariție. Desigur, **Kuma: War** a fost prima și cea mai evidentă alegere, războiul fiind o mană cerească pentru orice game-designer lipsit de scrupule. În principiu, acest titlu nu se va deosebi prea mult de shooter-ele militare tradiționale, specificul proiectului constând în actualizarea dinamică a conținutului. După cumpărarea jocului și parcurgerea setului inițial de scenarii, jucătorii se vor putea abona pentru a descărca, săptămânal, noi misiuni, hărți, arme și vehicule, nefiind nevoiți să aștepte luni sau chiar ani de zile pentru a retrăi niște conflicte răsuflăte.



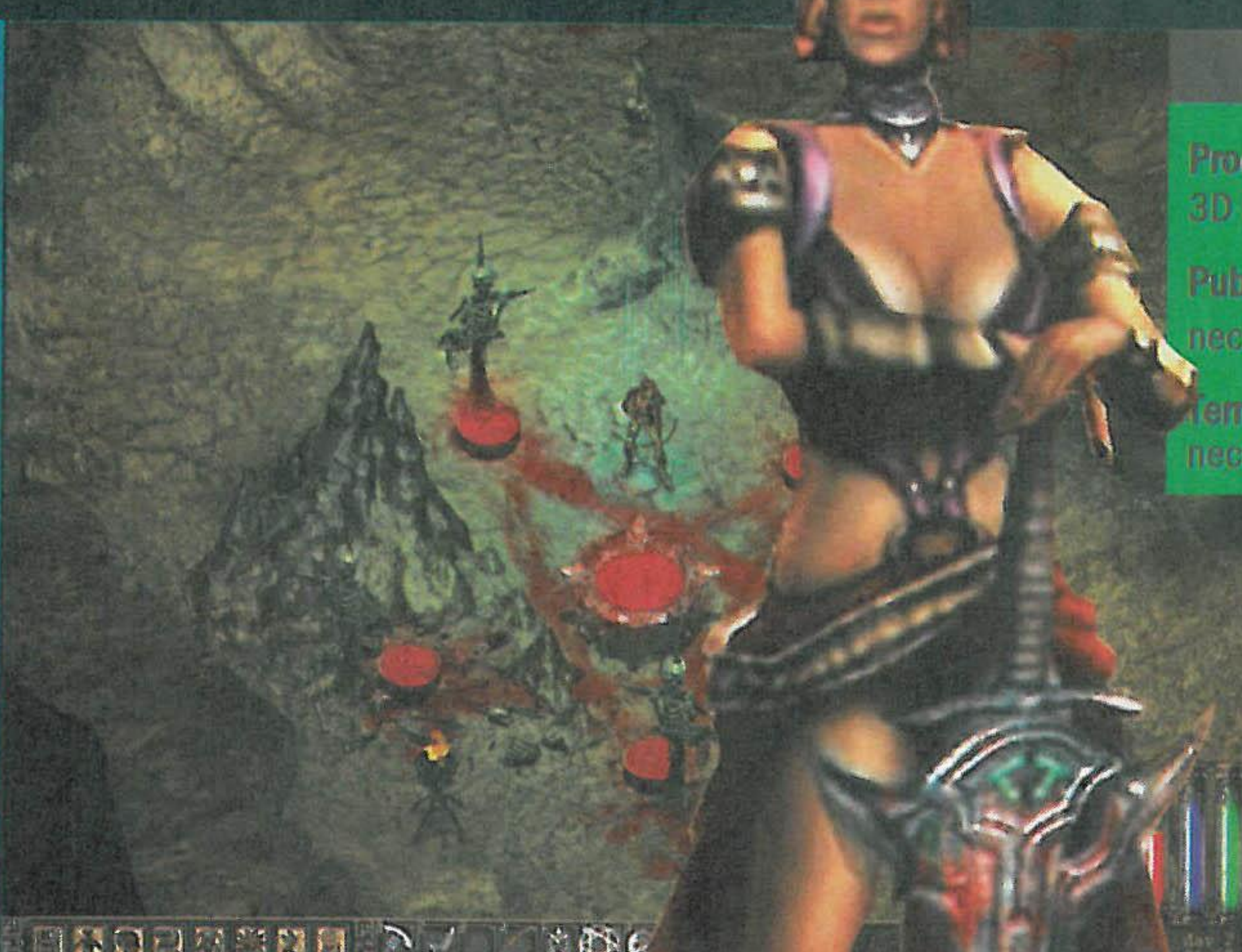
Cu toate că producătorii insistă asupra unei conexiuni sănătoase la Internet, pentru a ne putea bucura de toate acestea, jocul nu este nicidecum un MMO. De fapt, singura componentă multiplayer este reprezentată de modurile de joc cooperativ sau tradiționalul "free for all", accentul fiind pus pe fidelitatea misiunilor single-player. În acest sens, cei de la Kuma Reality Games se vor folosi de știri din lumea reală (inclusiv secvențe video pentru briefing), imagini furnizate de sateliți KH-11, pentru recrearea nivelurilor, și sfaturile prețioase oferite de un grup de veterani militari americani. Arsenalul va fi compus din arme precum AK-47, M-4, SAW, RPG-7, sniper rifle și celelalte cu care ne-au obișnuit titlurile de gen, putând fi îmbogățit, la nevoie, prin update-urile săptămânale, iar vehiculele controlabile vor fi și ele prezente, acolo unde

scenariul o va cere.

Cât despre scenariile și zonele care vor fi incluse în setul inițial de misiuni, producătorii s-au ferit să le descrie concret. Totuși ele nu sunt chiar dificil de intuit, ținând cont de evenimentele mondiale ale ultimilor doi ani și de indiciile incluse pe site-ul oficial al jocului: aici poți citi scurte biografii ale lui Osama ben Laden și fiilor lui Saddam Hussein, însoțite de informații despre gruparea teroristă Al Qaeda și talibani. Stilul fătis pro-american în care sunt prezentate acestea denotă clar publicul-țintă și "profunzimea" lui **Kuma: War**, care nu este altceva decât o nouă metodă de comercializare a războiului... și încă una foarte distractivă, dacă e să dăm crezare echipei producătoare.

www.kumawar.com

COGITUS INTERRUPTUS



DATE

Producător
3D People
Publisher
necunoscut
Termen
necunoscut

Cult

Un mic studio din Košice forfotește de ceva vreme în jurul primului său proiect: **un RPG fantasy izometric, cu tentă medievală și elemente de mitologie slavonă**

Îndrăzneța trupă slovacă de la 3D People nici că puteau să găsească un titlu mai simplu pentru jocul lor; și spun îndrăzneță, deoarece nu mulți se mai încumetă în ziua de azi să abordeze un gen atât de fumat, precum hack'n'slay-urile izometrice. **Cult** ar putea fi descris ca un hibrid între vechea generație 2D și mai noile **Dungeon Siege** sau **Neverwinter Nights**, cu mențiunea notabilă că nu va avea nici o componentă multiplayer. Aspectul grafic, se apropie mai degrabă, de cel clasic, însă personajele, monștrii și unele obiecte vor fi modelate poligonal. De acest lucru te vei convinge cel mai bine în timpul dialogurilor, când perspectiva se va apropia de personajele în cauză, scoțând la iveală detaliile modelelor. Din păcate, în astfel de momente vei observa și dezavantajele folosirii unor fundaluri pre-ramdate, acestea devenind spălăcite și contrastând cu contururile puternice ale obiectelor 3D. Engine-ul din **Cult** nu este însă de lepădat, producătorii încercând să ne uimească la tot pasul cu efecte speciale și, pe cât posibil, cu o diversitate cât mai mare a aspectului monștrilor – prin varierea aleatorie a dimensiunii, culorii sau echipamentului acestora.

Lumea jocului este împărțită în două: regatul Corwenth, care reprezintă cadrul principal de desfășurare a acțiunii, respectiv Dreamworld, un plan existențial în care doar anumiți oameni pot ajunge în timpul vieții (și toți ceilalți după moarte). Evident, jucătorul este unul dintre "cei aleși", folosindu-se de puterile din Dreamworld pentru a casta vrăji și a strânge informații de la cei morți. În ce scop? Păi chiar finalul jocului nu-l știm încă, dar povestea va debuta cu întoarcerea unui călugăr la mănăstirea unde și-a petrecut copilăria și tinerețea, doar pentru a găsi un morman de cadavre și o relicvă sfântă lipsă.

Conceptul jocului este cel clasic, întâlnit în toate titlurile hack'n'slay cu pretenții de RPG. Și de parcă simplitatea acestuia nu ar fi fost de ajuns, producătorii au eliminat sistemul de clase (warrior, mage etc.), concentrându-se asupra oferirii unui minim de libertate în rezolvarea quest-urilor. Nici dezvoltarea personajului nu a fost neglijată: pe măsură ce vei câștiga experiență, învățarea anumitor skill-uri și perk-uri va împiedica dezvoltarea altora sau, uneori, vei fi răsplătit cu perk-uri speciale foarte puternice. Toate acestea îți vor fi de mare folos, ținând cont că nu-ți vei putea forma un party, singurul ajutor venit din partea NPC-urilor fiind quest-urile oferite pe parcurs. Intenția celor de la 3D People este să finalizeze producția lui **Cult** până la sfârșitul anului, însă cred că putem presupune liniștiți că jocul va fi lansat doar în 2004.

www.cult.3dpeople.de

COGITUS INTERRUPTUS





DATE

Producător
Reality Pump

Publisher
Atari

Termen
septembrie 2003

KnightShift



Poate puțin cunoscut jucătorilor români, **KnightShift** (atenție, versiunea americană se va numi **Once Upon A Knight!**) este un joc de strategie-RPG cu ambientare medievală. Intră în categoria de jocuri de strategie, cu resurse de exploatat, edificii de construit, dar conține și elemente de RPG, cu eroi pe care îi controlăm și cărora le creștem punctele de experiență. Aceste caracteristici sunt îmbogățite de o nuanță de veselie, împreună cu situații de-a dreptul dementiale și cu personaje extravagante. La prima vedere, jocul dezvoltat de casa de software germană Reality Pump ne-ar putea oferi multă distracție, dacă vom ști să-l înțelegem cum trebuie.

Cum spuneam, prima impresie pe care ți-o lasă acest joc este una de veselie. În timp ce așteptăm încărcarea jocului, ne întâmpină o figură enormă de vacă, cu privirile-i caracteristice. Muzica amintește de saga **Monkey Island** și prevestește

spiritul jocului. Exact ca în seria de la Lucas Arts, aspectul grafic al jocului este foarte vesel și caraghios. Personajele sunt vag deformate și seamănă cu acele păpușele cu care se joacă pruncii. Tonul și atmosfera însă pot să ne ducă în eroarea de a crede că **KnightShift** este un joc pentru copii până-n șase ani, de dificultate scăzută. În realitate, situațiile cu care ne confruntăm ne intrigă, iar firul epic are evoluții serioase și momente solemne care îl apropie de clasicele RTS/RPG.

Aventura noastră începe cu protagonistul, Prințul John, care este prizonierul unui vrăjitor. Printr-o conjunctură fericită sau datorită neatenției vrăjitorului, prințul se întoarce în regatul său. Toate acestea după cinci ani de prizonierat. Campania îți propune să-ți recuperezi posesiunile din mâna vrăjitorului care conduce regatul în acel moment. Primele misiuni ne arată cum funcționează interfața și celelalte opțiuni ale jocului. Prota-



gonistul lor este prințul și, din acest motiv, în faza inițială **KnightShift** amintește mai mult de un RPG à la **Dungeon Siege** decât de un RTS. Multe jocuri unesc în ultima vreme aceste două aspecte de gameplay: **Warcraft III** și **Celtic Kings** fiind cel mai bun exemplu în acest sens. După primele misiuni care au intenția de a fi și tutoriale, intrăm mai adânc în partea de strategie, prin acumularea de resurse, construirea de edificii și înrolarea de soldați. Producătorii și-au demonstrat geniul și au decretat că toată lumea de joc a lui **KnightShift** se învâрте în jurul unei singure resurse: laptele. Vedeți, vaca nu apărea întâmplător pe ecranul de încărcare! Toate satele au un staul cu vaci pe care copiii le duc agale la păscut. De la vaci provine laptele care ne permite să construim edificii și să realizăm trupe. Ce-i drept, atunci când vezi că nu poți construi o casă din cauză că nu ai destul lapte, simți o oarecare frustrare bucolică! Calea spre recucerirea regatului este lungă și, fără o armată bine pregătită, nu vom putea scăpa de maleficul vrăjitor. Trupele pe care le avem la dispoziție sunt variate, de la arcașii exploratori la magii și preoții care pot influența soarta bătăliilor. Este interesant faptul că fiecare clasă de soldați are abilități speciale pe care le putem folosi în luptă. Arcașii se pot ascunde și observa inamicul fără să fie văzuți, magii și preoții pot lovi și aliații și pot distruge împrejurimile. Aceste particularități permit o gestionare mai strategică a propriilor trupe și propriilor abilități. Toate aceste situații sunt condimentate cu efecte grafice de primă mână. Luminile sunt un deliciu pentru ochi, chiar și dacă nu posezi o placă video ultimul răcnet. Grafica este cea care va conferi tot timpul veselie jocului. Formele personajelor și cele ale resurselor (a se citi vacilor) reușesc să-ți (s)mulgă zâmbete în timpul jocului, chiar și mișcărilor cele mai timide, cum sunt traversarea unui cimitir sau a unui dungeon. Coloana sonoră nu este foarte variată, dar versiunea încercată de noi nu este una finală.

Producătorii au declarat că pun un mare accent pe multiplayer, pe care încă așteptăm să-l vedem implementat. Din meniurile care se pot vedea în secțiunea multiplayer se poate intui că va relua acel stil de lupte care a făcut carieră în acest gen de jocuri. Știm însă că această opțiune va fi bine implementată în versiunea finală, care va conține și un editor

care poate fi ușor intuit și simplu de utilizat.

KnightShift este un joc care ne-a gădilat fantezia și care poate plăcea multor jucători care au obosit cu situații prea serioase și grele în lumea RTS/RPG. Jocul va apărea în scurt timp (o

versiune germană fiind, ca de obicei, deja existentă!) și, dacă am reușit să vă ațâțăm curiozitatea, stay tuned pentru testul iminent.

www.knightshift.com

GINGIS HANNA ȘI BARBERA



DATE

Producător
Origin
Publisher
Electronic Arts
Temen
Trim. I 2004



Ultima X: Odyssey

Seria Ultima a fost, încă din vremurile de demult, vârful de lance al genului **RPG**. Ultima Underworld (1992) a fost primul RPG cu perspectivă first-person 3D "fluidă", la fel cum Ultima Online (1997) a fost acceptat ca fiind pionierul genului MMORPG - deși, cu un an înainte, 3DO lansau MMO-ul Meridian 59...

Richard Garriott sau, mai pe românește, Lord British ar trebui să fie un nume sfânt pentru orice fan înrăit al jocurilor role-playing. După ce a pus bazele lui Origin în 1982, împreună cu fratele său, și a creat o serie de titluri legendare, Garriott a părăsit firma după lansarea lui **Ultima Online**. În absența lui, planurile pentru un sequel au demarat în forță, fiind însă abandonate de publisher-ul EA cu doar câțiva ani în urmă. Dar iată că sfârșitul lunii august ne-a adus o dezvăluire de senzație, prin anunțarea oficială a celei de-a zecea părți a seriei și curmarea forfotei de speculații care împânziseră Internetul în timpul verii.

Deși online, **Ultima X: Odyssey** este într-adevăr sequel-ul lui **Ultima IX: Ascension**, fiind privit de echipa producătoare ca un RPG single-player, transpus într-un mediu massively-

multiplayer online. Aceștia speră să implementeze 300 de quest-uri unice până la lansare, fie individuale, fie dedicate grupurilor de până la opt jucători. Interesant este că nu va mai trebui să alergi după ele de colo-colo, în locuri predefinite, ci "oferanții" vor veni să te caute, pentru a-ți face viața mai ușoară (deh, știi cum e cu Mahomed și cu muntele...). Până acum sunt planuite șase rase jucabile, și anume Human, Orc, Elf,

Gargoyle, Pixie și Phoda. Diferențele dintre ele nu se vor face simțite la nivelul atributelor primare, care vor fi inițial aceleași pentru toți, ci vor apărea doar după alegerea unei clase și a "virtuții" personajului. Conceptul lui **Ultima X** este bazat tocmai pe acest sistem de virtuți, existând opt niveluri care pot fi atinse prin "ascensiune" - ultimul ridicându-te, practic, la măreția Avatarului din **Ultima IX**. Virtutea îți va influența sub multe aspecte experiența de joc, existând, de pildă, posibilitatea de a-ți îmbunătăți armele și diferite obiecte (care vor "sări nivelul" împreună cu tine).

Problema luptelor în MMO-uri este deja bătrână și spinoasă, iar cei de la Origin au ales să întetească ritmul și să implice jucătorul mult mai activ în desfășurarea lor. Legat oarecum de aceasta, în

Ultima X vor putea fi create zone private, inaccesibile jucătorilor mai puțin morali. Astfel, vei putea termina în liniște quest-urile și nu va mai trebui să-ți faci probleme de conștiință în privința tipului de server la care ești conectat: "To PvP, or not to PvP?".

Cât despre grafica impresionantă din **Ultima X**, sub acest aspect nu cred că îi vor putea fi aduse prea multe reproșuri, Origin apelând la ultima versiune a engine-ului **Unreal**. Practic, în acest sens, singurul său adversar redutabil pare să fie **World of Warcraft**, măiestria visco-lienilor rămânând în continuare foarte greu de egalat... darămite de depășit!

uxo.ea.com

COGISTUS INTERRUPTUS





Total Club Manager 2004

În sfârșit, printre cele 50 de ligi incluse în TCM 2004 se va număra Divizia A. Era momentul ca, pe lângă divizia reală și divizia fantastică să apară și divizia virtuală, măcar pentru amărății care se chinuiesc cu nu-știu-eu ce echipă de divizia a doua, prin nu știu ce campionat, visând cu invidie la pozițiile unui Pițurcă, Andone sau Rednic. Aceștia vor avea misiunea să relanseze, în cel de-al 12-lea ceas, fotbalul românesc.

Departa de baza de date de sute de mii de jucători a celor de la SI Games, EA vine cu 30.000 de fotbaliști profesioniști, la care se vor adăuga 25.000 de juniori reali sau generații aleatorii. Scuza **Total Club Manager** ar fi că fizionomia acestora va fi reprezentată fidel de engine-ul FIFA 2004. Pe lângă grafica 3D metch, EA vine și cu o interfață îmbunătățită estetic față de cea din TCM 2003, după cum putem vedea în screenshot-urile publicate. Sperăm totuși ca meniul mai clar să fie și mai ușor de utilizat decât predecesorul său. Managerii virtuali vor avea la dispoziție și un editor de stadioane în care vor putea crea propriul stadion după propriile preferințe.

În general nu sunt multe de spus. Aceeași diversitate de opțiuni, aceeași multitudine de tactici, răspunsuri la interviuri, probleme financiare, negocieri pe piața transferurilor etc. Capitolele la care TCM 2003 suferea serios erau însă AI-ul și realismul. Eu unul n-am putut să-mi explic niciodată cum cluburi precum Villarreal și Osasuna câștigau la pas Primera División, în timp ce Barcelona sau Real Madrid retrograda în Segunda. Din fericire, EA ne anunță că aceste probleme s-au rezolvat, iar realismul TCM 2004 va tinde spre perfecțiune.

Ne vom convinge sau nu de aceste aspirații undeva prin noiembrie. Întrebarea care se pune este dacă TCM 2004 va fi un concurent serios pentru **Championship Manager**-ul celor de la SI Games. EA susține că așa va fi. În plus, ei vor publica versiuni TCM pentru PS2 și Xbox. O încercare de impunere

EA Games pregătește atentatul la poziția **Championship Manager 4** pe piața simulatoarelor de manageriat fotbalistic. **Promisiuni: AI realist și engine FIFA 2004. Scena e pregătită și pentru Divizia A**



DATE

Producător
EA Canada
Publisher
EA Games
Termen
7 noiembrie 2003

totală în fața concurenței devine astfel evidentă. Dar, bineînțeles, cândva, în viitorul apropiat, SI Games vor ieși și ei cu o nouă versiune. Din această concurență va ieși, cel puțin, un câștigător sigur: publicul.

www.easports.com

FINAL FANDAXY

Cele mai așteptate jocuri

Denumirea jocului	Gen	Producător	Publisher	Data apariției
Battlefield Command	RTS	1C	Codemasters	Trim. I 2004
Black & White 2	Strategie	Lionheart Studios	EA	Trim. IV 2003
Broken Sword III: The Sleeping Dragon	Adventure	Revolution Soft.	THQ	octombrie 2003
Call of Duty	FPS	Raven Soft.	Activision	octombrie 2003
Codename Panzers	RTT	Stormregion	CDV	Trim. I 2004
Counter-Strike 1.6	Multiplayer Shooter	Valve	VU Games	noiembrie 2003
Counter Strike: Condition Zero	Multiplayer Shooter	Ritual Ent.	VU Games	15 octombrie 2003
Deus Ex 2: Invisible Wars	Action-adventure	Ion Storm	Eidos Int.	octombrie 2003
Doom 3	FPS	id Software	Activision	Trim. IV 2003
Duke Nukem Forever	FPS	3D Realms	Take 2 Int.	When it's done!
Far Cry	FPS	Cry Tek	Ubi Soft	februarie 2004
FIFA 2004	Simulator de fotbal	EA Sports	EA	noiembrie 2003
Final Fantasy XI	RPG	Square	Eidos Int.	Trim. IV 2003
Half-Life 2	FPS	Valve	VU Games	Trim. IV 2003
HALO	FPS	Bungie Soft.	Microsoft	octombrie 2003
Max Payne 2	3 rd person Action-adventure	Remedy	Take 2 Int.	Trim. IV 2003
Medal of Honor: Allied Assault - Breakthrough	FPS	2015	EA	Trim. IV 2003
Need for Speed: Underground	Joc de curse	EA	EA	februarie 2004
NHL 2004	Simulator de hochei	EA Sports	EA	noiembrie 2003
Operation Flashpoint 2	Tactical Shooter	Bohemia Int.	Codemasters	2004
Quake 4	FPS	id Software	Activision	2004
S.T.A.L.K.E.R.	FPS	GSC Gameworld	necunoscut	Trim IV. 2004
Sacred	Action-adventure	Ascaron	Bigben Int.	trim. IV 2003
Sam & Max 2	Adventure	LucasArts	Activision	martie 2004
Star Wars: Knights of the Old Republic	RPG	LucasArts	EA	Trim. IV 2003
The Movies	Strategie de construcție	Lionhead Studios	Activision	2004
The Settlers V	Strategie de construcție	Blue Byte	Ubi Soft	2004
The Sims 2	Simulator social	Maxis	EA	februarie 2004
Thief III	Tactical shooter	Ion Storm	Eidos Int.	2004
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Tactical Shooter	Ubi Soft	Ubi Soft	Trim. I 2004
Unreal Tournament 2004	Multiplayer Shooter	Epic	Atari	Trim. III 2004
Vampire 2: Bloodlines	Action	Troika Games	Activision	2004
World of Warcraft	MMORPG	Blizzard	VU Games	2004

Punctajele PC Games în detaliu:

PC Games punctează jocurile pe o scală de la 0 la 100 de puncte. Astfel poți compara în același timp două jocuri pentru a-ți alege favoritul.

> 90% Nebunie generală: jocul impune standarde noi genului. Distracție garantată, cu o prezentare excepțională, un grad de dificultate rafinat și un control precis, care devine și în rețea sau pe Internet rapid un favorit. Dacă-ți plac titlurile acestui gen, e nepermis să nu ai jocul.

> 80% Un joc excelent, pe care-l recomandăm fanilor genului: atmosfera, grafica, sunetul, designul și controlul satisfac gusturile cele mai pretențioase, jocul creează dependență.

> 70% Clasa B: calitate bună, dar există și alternative mai bune. Dacă neajunsurile ar fi eliminate, am fi putut da un punctaj mai bun și, prin urmare, o recomandare.

> 60% Aici s-a făcut o confuzie între "bine intenționat" și "bine făcut": fie ne dezamăgește tehnica, fie designul jocului cu greșeli grosolane. Nu pierzi nimic dacă nu-l cumperi.

> 50% Discret: vei fi dezamăgit de neajunsurile tehnice sau de firul plictisitor al jocului.

< 50% Te-ai păcălit! Mai bine-ți cumperi semințe de dovleac.

Modul multiplayer

Pentru fanii partidelor în rețea și pe Internet. Aici găsești informații despre: numărul maxim de jucători pe un PC, în rețea și pe Internet.

Carnetul de note

Grafică, sunet, control, atmosferă, design, multiplayer sunt cele șase caracteristici ale notării PC Games.

Total

Cel mai important: notarea punctajului total te informează despre calitatea jocului.

Configurația necesară

Această configurație este dată de producător și simbolizează minimul absolut.

Configurația recomandată

Pentru a juca fluid, PC Games vă recomandă următoarea configurație.

În comparație

Am prezentat candidatul în comparație cu jocurile asemănătoare.

Punctaj JEDI ACADEMY

PRODUCĂTOR
Raven Software

DISTRIBUTOR
Best Computers

PREȚ
cca. 40 euro

VÂRSTĂ
De la 12 ani

MULTIPLAYER
Rețea 16
Internet 16

PRO & CONTRA

- + Te simți ca un Jedi adevărat
- + Atacurile cu sabia laser
- + Posibilitatea de a aluneca de partea negativă
- Nu prea s-a schimbat muzica

GRAFICĂ	90%
SUNET	91%
CONTROL	93%
ATMOSFERĂ	95%
DESIGN	94%
MULTIPLAYER	95%

93 %

NECESAR
CPU 450 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1800 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
Star Wars Jedi Knight: Dark Forces II
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

ICON-urile



Peste 18 ani

Joc nerecomandat sub 18 ani



Video

Videoreportaj sau trailer pe CD-ROM



Demo

Versiune demo pe CD-ROM



Multiplayer

Jucat în rețea sau pe Internet acest joc este distractiv



Online

Joc online - este necesar accesul la Internet



Add-on

CD suplimentar - este necesar programul de bază



PC Games Award

Jocurile de strategie, acțiune, aventură sau sport deosebit de bune primesc acest premiu. Astfel vei recunoaște jocurile bune dintr-o singură privire și poți cumpăra produsul respectiv fără să stai pe gânduri. Cel mai bun joc testat în ediția respectivă primește și distincția de "Jocul Lunii".

Hardware Award


Componente PC ca plăcile grafice sau monitoarele nu se cumpără chiar în fiecare zi, în special în România. Din acest motiv, îți prezentăm studii ale pieței în care vei putea vedea care sunt componentele care-și merită cu adevărat banii. Cea mai bună ofertă din punct de vedere tehnic primește premiul testului; pe lângă acesta, va fi desemnat și un câștigător la raportul preț/performanță.



Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

In the same galaxy, but not so long ago... rebelii încearcă să readucă pacea de mult dispărută. Misiunea le este îngreunată de rămășițele Armatei Imperiale și de Lorzii Sith care continuă să apară din neant.

Singurii care pot să se opună acestei amenințări sunt nobilii cavaleri Jedi. Dar sunt încă prea puțini...

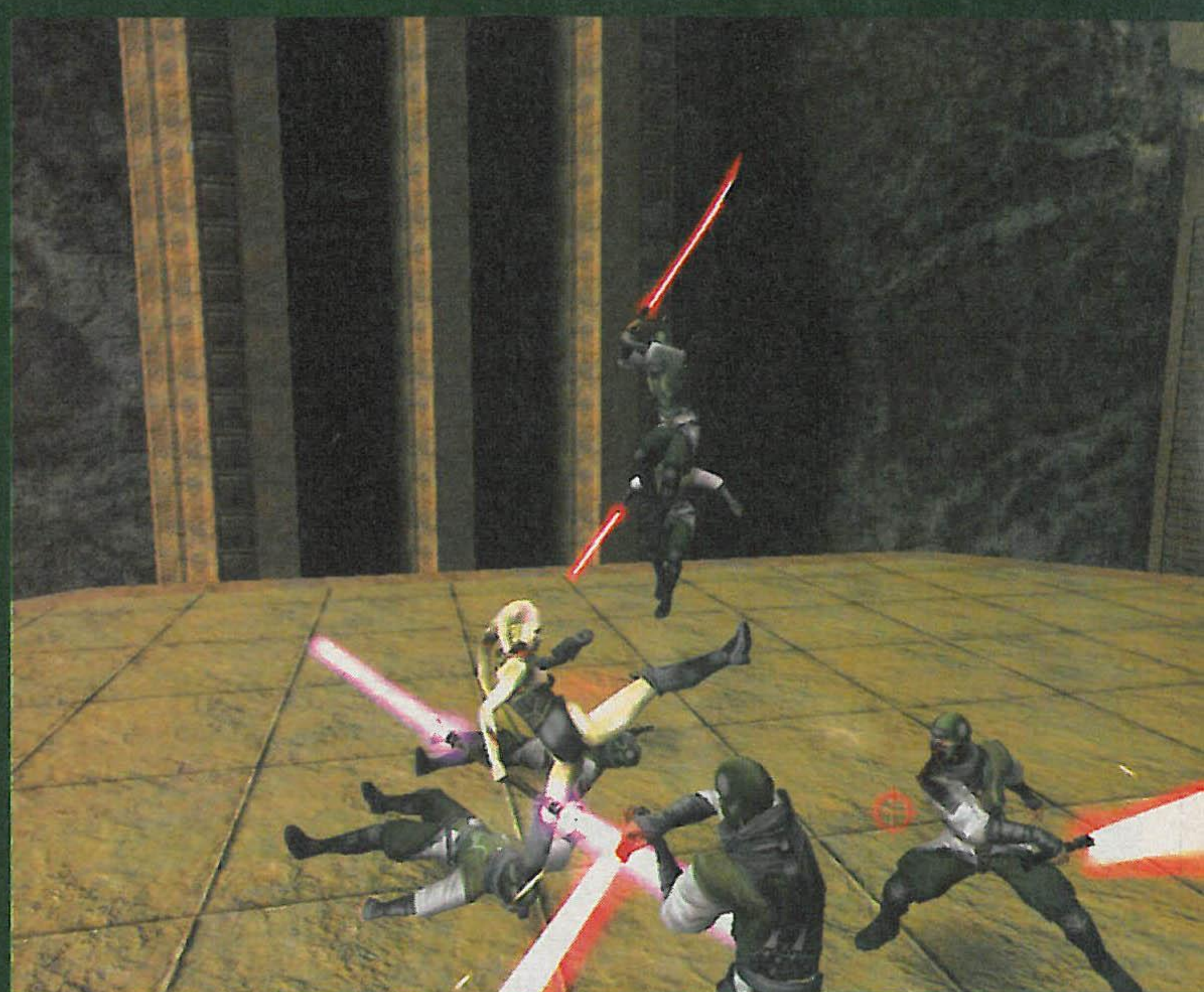
 așa că, Luke Skywalker redeschide porțile Academiei Jedi, racolând cele mai promițătoare talente din întreg Universul. Deși, datorită capacităților sale ieșite din comun, unul dintre boboci se remarcă încă de la început, nimeni nu bănuiește că acest tânăr va deveni unul dintre cei mai mari Jedi care au existat vreodată. Cred că deja bănuiești cine este alesul! Da, în sfârșit a sosit momentul când, îmbrăcând cele mai alese veșminte, ștergând de praf vechiul „neon” albastrui și limpezindu-ți gândurile și sufletul să te alături curajoșilor cavaleri, păstrători ai păcii și apărători ai dreptății.

Dacă ești fan al genului action, probabil te-ai delectat cu episodul anterior, **Jedi Outcast**. S-ar putea să-ți amintești chiar și de primul **Jedi Knight: Dark Forces II** apărut în 1997 și de add-on-ul său intitulat **Mysteries of the Sith**, apărut cu un an mai târziu. Toate trei au fost jocuri strălucite, la vremea lor, au obținut punctaje mari cu ocazia testelor, toată lumea le lăuda, dar parcă le lipsea ceva... Parcă nu reușeau să redea atmosfera filmelor regizate de Lucas, parcă nu te simțeai un Jedi adevărat. Una dintre cauzele acestui sentiment ciudat era faptul că producătorii nu-ți dădeau posibilitatea de a alege: erai forțat să intri în pielea lui Kyle Katarn. Deși e un personaj puternic, care ne-a cucerit simpatia, nu toți ne puteam confunda cu acest miștocar, care nu se putea împăca nicidecum cu darul său. În **Jedi Academy**, în loc să preiei controlul lui Kyle, va trebui să parcurgi jocul cu un padawan necunoscut, Jaydan. Aici intervine însă prima marea schimbare față de episoadele anterioare ale sagăi: numele ți-e bătut în cuie, dar cum va fi



alter-ego-ul tău depinde deja de tine. Acesta este primul element din infuzia de RPG aplicată jocului de cei de la Lucas Arts. După selectarea nivelului de dificultate (a rămas buna și bătrâna clasificare: Padawan, Jedi, Jedi Knight și Jedi Master) te și poți apuca de proiectarea lui Jaydan, stabilind în prima fază rasa, sexul și înfățișarea. Deoarece nu doar un om poate deveni cavaler Jedi, producătorii ți-au pus la dispoziție încă patru rase: Kel Dor, Rodian, Twi'lek, și nu în ultimul rând, Zabrok. După ce te-ai hotărât asupra apartenenței rasiale, poți să alegi culoarea pielii, înfățișarea capului și tipul veșmintelor purtate. Trăsătura care te distinge de ceilalți candidați dornici să ocupe una dintre băncile academiei este faptul că ți-ai făurit singur o sabie laser, fără să fi văzut vreodată descrierea acestei puternice arme. Deci pasul următor este configurarea armei tale celei mai importante. La începutul jocului nu poți alege decât sabia „simplă” folosită în filmele Star Wars de băieții buni, dar pe parcursul jocului vei putea opta pentru folosirea unei săbii cu două fascicule de laser (asemănătoare cu cea mănuită de Darth Maul) sau vei putea încerca cum e să te lupți cu două săbii. Configurarea „bățului de neon” constă în alegerea unui tip de mâner și din alegerea culorii fasciculului luminos. Fiecare rasă are un anumit stil de luptă care influențează paleta mișcărilor care se pot executa cu sabia laser: fast, medium și hard. Mai târziu vei putea învăța și celelalte stiluri, ca alternându-le în timpul încăierărilor să obții un mic avantaj.

Dacă ai terminat și ești mulțumit de rezultat, din boxe vor apărea sunetele și prologul arhicunoscute, după care te trezești pe o navă spațială care transportă studenții la Academie. Doborârea navei te scutește d insistențele lui Rosh, dar, în același timp, te forțează să-ți croiești drumul către instituție, fără să dispui de un sprijin „consistent”. La sfârșitul micii tale plimbări prin junglă, te întâlnești cu maleficele personaje care au doborât nava în care călătoreai. Cei din urmă, folosind un sceptru misterios, fură și acumulează Forța. Ești doborât, și pentru un scurt timp îți pierzi cunoștința. Ești trezit de Rosh care a sosit la fața locului acompaniat de cavaleria Jedi. După scurte întrebări despre cele întâmplate, ești condus la Academie și primești, împreună cu noul tău amic cunoscut pe navă, un maestru. Spre marea dezamăgire a unora și spre și mai marea bucurie a altora, acesta nu va fi celebrul Luke Skywalker, ci eroul episodului trecut: însuși Kyle Katarn. Neortodoxul maestru te va însoți în nenumărate misiuni, salvându-ți pielea și oferindu-ți sprijinul moral și sufletească de care ai nevoie. După o scurtă sesiune de antrenamente, ți se încredințează primele misiuni. Lista sarcinilor care trebuie îndeplinite este lungă și variată. De exemplu, împreună cu Chewi vei putea salva Millenium Falcon din mâinile unor tâlhari, va trebui să-ți repari X-Wing-ul stricat în urma unei aterizări forțate, folosind piesele împrăștiate în jurul navei, având grijă să nu te înghită vreun vierme uriaș (care prea seamănă cu ceea ce am văzut în Dune), va

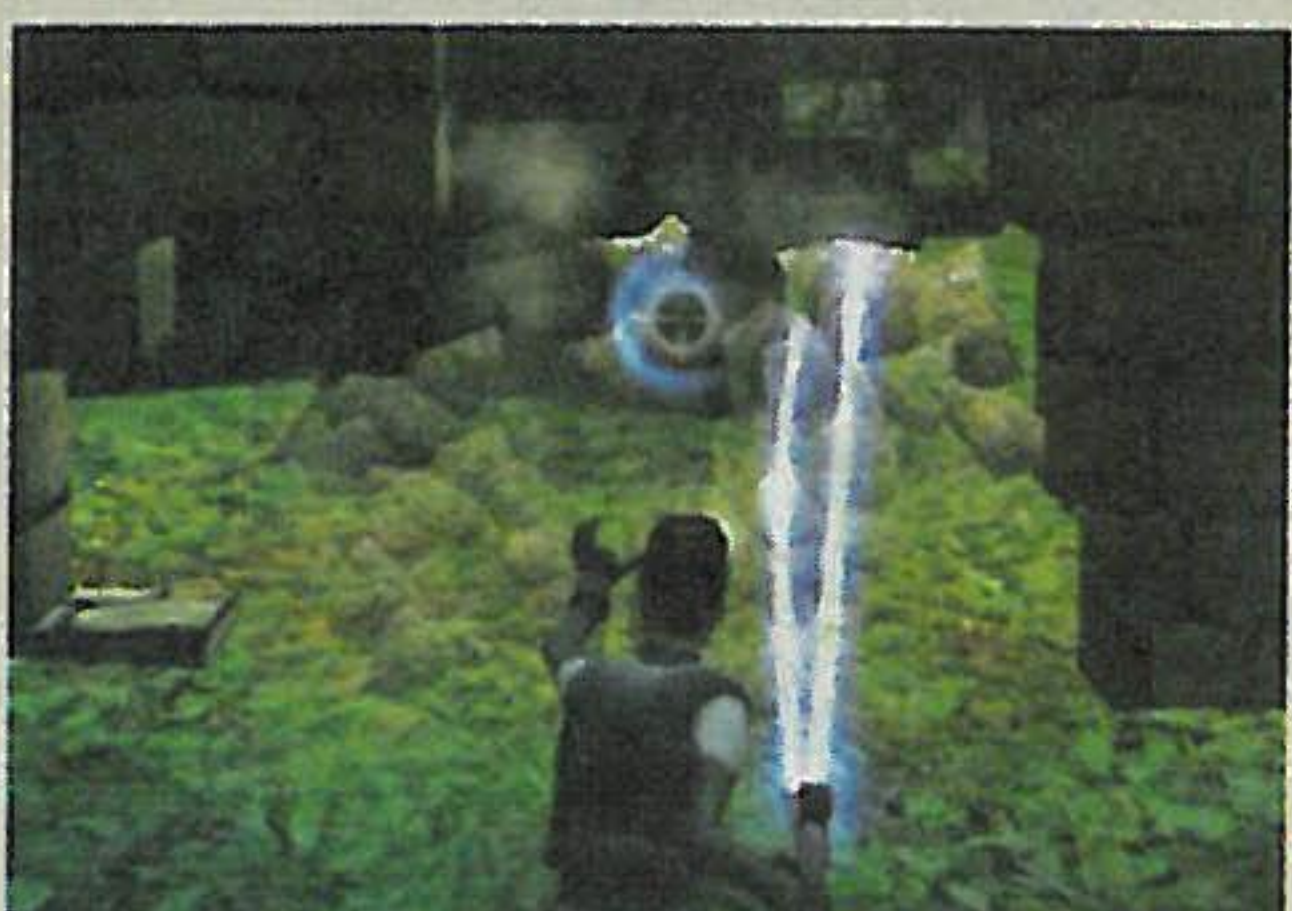


Puterile neutre ale Forței



Force Pull

O abilitate neutră deosebit de utilă, Force Pull are nenumărate aplicații practice, printre care și dezarmarea oponentilor. Asemenea lui Force Push, și cu ajutorul acestei abilități poți manipula anumite obiecte sau întrerupătoare.



Force Push

O abilitate neutră puternică, Force Push se poate folosi pentru a doborî inamicii sau pentru a-i îndepărta în timpul luptelor. De asemenea, folosind această abilitate, poți manipula anumite obiecte și întrerupătoare.



Force Jump

Un Jedi poate folosi Forța ca să mărească spectaculos distanța și înălțimea săriturilor sale, atât în situațiile de luptă, cât și în afara lor. Această abilitate intră la categoria neutră, neputând fi clasificată ca ofensivă sau defensivă.



Force Speed

Cu ajutorul Forței, cavalerii Jedi pot să-și mărească viteza, astfel obținând un plus de protecție în fața armelor convenționale și un considerabil avantaj în luptele cu sabia laser.



Force Sense

Această abilitate îți dă posibilitatea să vezi prin pereți și să detectezi inamicii invizibili. De asemenea e necesară pentru a trece de anumite obstacole din joc. Datorită faptului că e folosită de ambele părți, intră la categoria neutră.



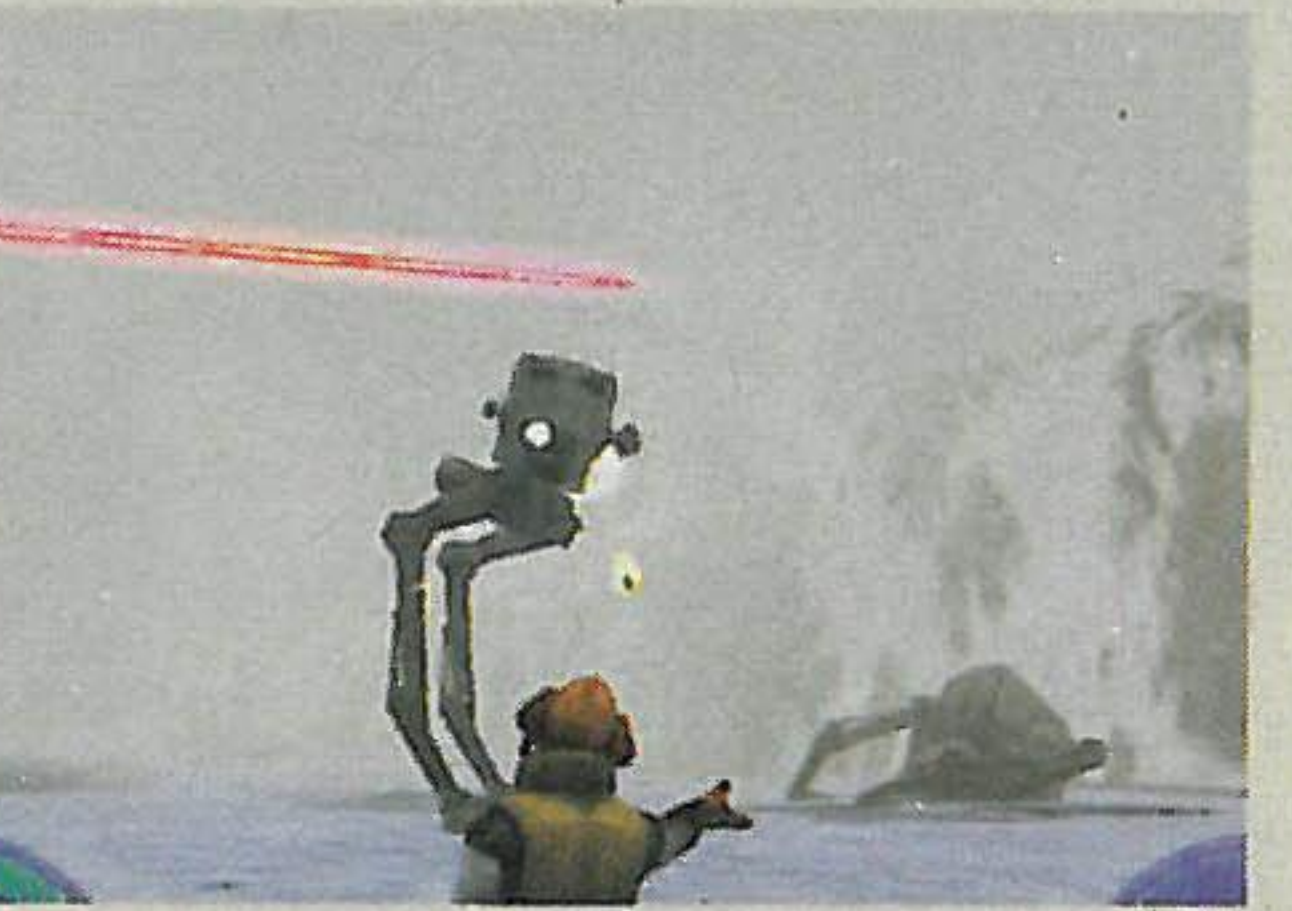
Lightsaber Offense

Fiecare Jedi își mănuiește cu măiestrie sabia, transformând colorata rază laser în cea mai periculoasă armă a galaxiei.



Lightsaber Defense

Sabia laser servește nu doar ca armă, ci și ca mijloc de apărare. În afară de bararea loviturilor, cavalerii Jedi folosesc cel mai de încredere camarad al lor, pentru a respinge salvele laser venite din armele soldaților imperiali.



Lightsaber Throw

Dacă ținta este prea departe, Jedi își pot arunca sabia, care datorită folosirii Forței se comportă ca un bumerang și se întoarce. Atenție însă, în cazul săbiilor cu două raze laser, una dintre ele trebuie închisă ca să poți arunc arama.



AI VENIT SĂ PARTICIPAI la promoția trei Sit

pentru un Jedi

LUAI SI VOI, că-i super-ofertă



trebui să oprești un fel de tren plin de bombele lăsate cadou de forțele imperiale, înainte ca acesta să ajungă în metropolă și, nu în ultimul rând, va trebui să salvezi pielea camaradului tău. Aceste misiuni solicitante au fost împărțite în seturi de câte cinci. Producătorii au încercat să "rupă" sentimentul de liniaritate, astfel ordinea în care îndeplinești misiunile depinde doar de tine. Un set se consideră terminat dacă ai completat cu succes cel puțin patru sarcini, a cincea fiind opțională. După îndeplinirea unui astfel de set, trebuie să te întorci la Academie, unde te așteaptă niște misiuni cruciale din punctul de vedere al firului epic.

La terminarea seturilor, comportamentul tău va fi analizat din punctul de vedere al orientării. Cu alte cuvinte, apare Luke și te felicită pentru că ai ales calea unui Jedi sau te avertizează pentru că te-ai rătăcit pe drumul care duce către Partea Întunecată. Acest lucru este posibil prin împărțirea modalităților de folosire a Forței. Opt dintre acestea sunt esențiale și se dezvoltă automat. Celelalte opt modalități rămase au fost împărțite în două grupe: patru de partea binelui și patru de partea răului. Mai detaliat poți citi despre ele în tabelul alăturat. Fiecare dintre aceste puteri are trei niveluri de dezvoltare. După fiecare misiune terminată, poți alocă un punct pentru îmbunătățirea unuia dintre ele. E fascinant, căci, la un moment dat, pe parcursul



jocului, va trebui să alegi în mod direct calea pe care vrei s-o urmezi.

Am vorbit mai sus de paleta mișcărilor. Aceasta conține, pe de o parte, acrobațiile ca de exemplu urcarea pe pereți (la propriu) sau diferitele rostogoliri, iar, pe de altă parte, mișcările și combo-urile caracteristice fiecărui tip de sabie și fiecărui stil de luptă. Acestea sunt atât de multe, încât înșiruirea și explicarea lor mi-ar lua câteva pagini bune, dar, în joc, apăsând tasta Tab, primești informații detaliate despre ele și poți afla modul de executare a acestora. În afară de sabie îți va sta la dispoziție întregul arsenal întâlnit și în episodul anterior, dar hai să

fim serioși: având încă de la începutul jocului sabia laser, tentația de a folosi „jucării” ca Wookie Bowcaster sau Imperial Heavy Repeater nu mai valorează doi bani! În plus, dacă un inamic este terminat folosind sabia laser într-un mod spectaculos, jocul intră automat în slow motion, dându-ți impresia că vezi faza în reluare. Astfel se creează un sentiment unic! Luptele cu inamicii „ordinari” nu vor fi deosebit de dificile, deși sniperii îți vor mai îngreuna viața, din când în când. Adevăratele lupte le vei duce cu Dark Jedi, pe care, ca să-i poți învinge vei avea nevoie de toată îndemânarea ta și de toate combo-urile pe care le știi. În pri-

Puterile pozitive și negative ale Forței

Force Absorb

Această abilitate îți dă posibilitatea să detectezi și să absorbi Forța negativă emanată de Dark Jedi. De asemenea, Force Absorb te protejează împotriva lui Push și Pull.



Force Protect

Folosindu-te de această abilitate, poți reduce damage-ul cauzat de atacurile oponentilor, indiferent de natura atacului. Force Protect este una dintre abilitățile folosite de partea pozitivă a Forței.



Force Heal

Fiecare Jedi poate folosi Forța pentru a-și vindeca rănilor cauzate de încăierări. În partidele multiplayer, această abilitate poate fi folosită și pentru vindecarea colegilor de echipă. Din cauza naturii sale protectoare, această abilitate se situează de partea pozitivă a Forței.



Mind Trick

Forța poate avea o influență puternică asupra unei minți slabe. Folosindu-se de această abilitate, oricare Jedi își poate păcăli adversarii, inducându-le un fel de halucinații sau, pentru o scurtă perioadă de timp, poate să-i atragă de partea lui.



Force Drain

Abilitate folosită de Dark Jedi, Force Drain absoarbe forța vitală a oponentului pentru a redobândi punctele de viață pierdute.



Force Grip

Una dintre cele mai populare abilități printre adepții părții întunecate, Force Grip este folosit pentru a zdrobi organele interne ale inamicilor, ridicându-i pe aceștia în aer. În afară de damage-ul produs, Force Grip imobilizează oponentul.



Force Lightning

Această abilitate îți dă posibilitatea declanșării unui atac electric devastator asupra inamicilor. Când un oponent este atins de fulgere, treptat punctele sale de Forță și apoi cele de viață sunt epuizate.



Force Rage

Această abilitate a Dark Jedi-ilor crește viteza și mărește damage-ul cauzat. Efectul dispare în momentul epuizării punctelor de Forță.



UNA MIE UNA TIE și tot mai rămânem cu două neoane de rezervă!

ARMELE CLASICE au fost păstrate de producători, dar importanța lor s-a redus considerabil.

INFERIORITATEA TA NUMERICĂ va transforma luptele cu Dark Jedi într-un adevărat coșmar!

TE DAI MARE CU ARMURA TA ALBĂ? Ia hai să ți-o pătez cu puțin laser...

OPINIE



"Doar pentru noile lightsabers și mișcări, sau înclinarea către o parte sau alta a Forței, să primească 93 de puncte?" - protestam eu după primele reacții extaziate ale lui Jácint

Așa că m-am pus și l-am jucat și eu cât de cât, măcar vreo 10-15 ore acolo, cât să găsesc niscaiva noduri în papură. Și-am înclinat de bună voie și nesilit de nimeni spre partea întunecată a Forței, și m-am îndrăgostit de Dark Rage, și m-am reîndrăgostit de Jedi Knight, și-am tot jucat... până a venit Cipri de mi-a scos lightsaber-ul din priză, că îi trebuia musai opinia la Jedi Academy. Ce să spun... minunat, într-adevăr. Dar să nu uităm momentul în care a apărut și profunzimea inovațiilor aduse, care, în opinia mea impertinentă, nu îl ridică peste o notă de 91-92. Dar hai, treacă de la mine, numai să închei aici și să mă întorc la Forțele mele necurate!

vința AI-ului, nu prea o să ai de ce te plânge. Există și câțiva boss de nivel împotriva cărora nici sabia nu va fi de folos, fiind obligat să găsești alte modalități pentru a-i învinge.

Deși a fost puternic îmbunătățit, motorul grafic a rămas același ca în Jedi Outcast: cel de Quake III. Jocul arată bine, în rezoluții mai mici rulează destul de bine și pe sisteme olecuță mai vechi, dar nimeni să nu se aștepte la minunățiile din

Unreal II. Muzica este în regulă, doar că prea seamănă cu melodiile auzite în episodul precedent. Sunetele, în schimb, sunt aproape perfecte. De asemenea controlul este impecabil.

Noul joc de acțiune al celor de la Lucas Arts este o referință incontestabilă. Noile elemente implementate aduc plusul care lipsea din celelalte episoade anterioare: atmosfera jocului, pur și simplu, te bate în cuie în fața monitorului, iar luptele și larga paletă a mișcărilor te fac să te simți ca un Jedi. Jedi Academy este o piesă obligatorie nu doar pentru fanii genului, ci pentru toți fanii genului action. Forța să fie cu voi!

NICU CUM LAUDAE

OPINIE



Iată primul joc din istoria PC Games 4 Fun care ia un punctaj de peste 92 de procente. S-a întâmplat o minune?

Nu e vorba de nici o minune, doar că acesta e primul joc pe care l-am considerat demn de punctajul acordat. După ce l-am jucat prima dată, săptămâni în șir nu eram în stare să vorbesc despre altceva. Cipri și Stokky mă amenințau cu excomunicarea, mai ales că cel din urmă nu-mi împărtășea optimismul în legătură cu Jedi Academy. Dar, calea luminii a triumfat peste ocolișurile întunecate, și toți au recunoscut meritele jocului. Noile mișcări, noile săbii, posibilitatea de a trece de partea negativă... toate inovațiile aduse te cuceresc!

Punctaj JEDI ACADEMY

PRODUCĂTOR
Raven Software

DISTRIBUTOR
Best Computers

PREȚ
cca. 40 euro

VÂRSTĂ
De la 12 ani

MULTIPLAYER
Rețea 16
Internet 16

PRO & CONTRA

- + Te simți ca un Jedi adevărat
- + Atacurile cu sabia laser
- + Posibilitatea de a aluneca de partea negativă
- Nu prea s-a schimbat muzica

GRAFICĂ	90%
SUNET	91%
CONTROL	93%
ATMOSFERĂ	95%
DESIGN	94%
MULTIPLAYER	95%

93 %

NECESAR
CPU 450 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1800 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
Star Wars Jedi Knight: Dark Forces II
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

Vol. 9

1700-1500 î.Hr.

Ultimele piramide

alpha

44.500 lei

Prima enciclopedie cronologică

Nodul gordian:
Dacii în America

Un sat de peste
5.000 de ani

Rond
pe mapamond

Memphis

Povestea ta

CONCURS

- Migrația arienilor
- Regatul din Knossos
- Dansuri cultice cretane
- Amon și religia egipteană
- Carele de luptă
- Istoria începe la Tărtăria!

Cele mai îndrăgite jocuri



Gothic 2

Jocul celor de la Piranha Bytes se numără printre cele mai populare titluri ale ultimelor luni. Cea mai bună dovadă este topicul de pe Forumul nostru, topic care este printre cele mai stufoase. După apariția primului add-on (în limba germană), au început să circule zvonuri despre **Gothic 3**

Denumirea jocului	Gen	Producător	Publisher	Preț (euro)
Age of Mythology	RTS	Ensemble Studios	Best Comp.	48.50
Anno 1503	RTS	Sunflowers	Best Comp.	27.50
Atlantis II	Adventure	Cryo Interactive	Cryo Int.	25
Baldur's Gate II: Shadows of Amn	RPG	Bioware	Best Comp.	29.50
Battlefield 1942	FPS	Digital Illusions	Best Comp.	27.50
Broken Sword II: The Smoking Mirror	Adventure	Revolution Soft.	Best Comp.	6
C&C: Generals	RTS	Westwood	Best Comp.	27.50
Civilization 3	TBS	Firaxis	Best Comp.	29.90
Colin McRae Rally 3	Joc de curse	Codemasters	Best Comp.	33.30
Counter-Strike	Multiplayer Shooter	Valve	Best Comp.	27.50
Diablo II	RPG	Blizzard	Best Comp.	14.90
Dungeon Siege	RPG	GPG	Best Comp.	48.50
Escape from Monkey Island	Adventure	LucasArts	Best Comp.	38
Fifa 2003	Simulator de fotbal	EA Sports	Best Comp.	27.50
Gothic II	RPG	Piranha Bytes	Atari	40
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	Best Comp.	19
GTA III	3 rd person action-adventure	Rockstar Games	Best Comp.	31.50
GTA: Vice City	3 rd person action-adventure	Rockstar Games	Best Comp.	31.50
Heroes of Might & Magic IV	TBS	3DO	Best Comp.	36.30
Icewind Dale II	RPG	Black Isle	Best Comp.	35.60
Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast	FPS	Raven	Best Comp.	28.50
Mafia	3 rd person action-adventure	Illusion Softworks	Best Comp.	31.50
Medal of Honor: Allied Assault	FPS	2015	Best Comp.	27.50
NBA Live! 2003	Simulator de baschet	EA Sports	Best Comp.	27.50
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Joc de curse	EA	Best Comp.	28
Neverwinter Nights	RPG	Bioware	Best Comp.	39.50
NHL 2003	Simulator de hochei	EA Sports	Best Comp.	39.90
Praetorians	RTS	Pyro Studios	Best Comp.	33.30
Rise of Nations	RTS	Big Huge Games	Best Comp.	48.50
Tom Clancy's Splinter Cell	Tactical Shooter	Ubi Soft	Best Comp.	26
Starcraft/Starcraft Broodwar	RTS	Blizzard	Best Comp.	9.90
Stupid Invaders	Adventure	Ubi Soft	Best Comp.	20.60
Blitzkrieg	RTS	Nival Interactive	CDV	46
The Elder Scrolls III: Morrowind	RPG	Bethesda Softworks	Best Comp.	32.50
Tiger Woods PGA Tour 2003	Simulator de golf	Headgate	Best Comp.	39.90
TOCA Race Driver	Joc de curse	Codemasters	Best Comp.	33.30
Tomb Raider: The Angel of Darkness	3 rd person action-adventure	Core Design	Best Comp.	29.90
Tony Hawk's Pro Skater 3	Simulator de skateboard	Gearbox	Best Comp.	35
Unreal Tournament 2003	Multiplayer Shooter	Digital Extremes	Best Comp.	33.30
Warcraft III: Reign of Chaos	RTS	Blizzard	Best Comp.	27.50

STRATEGIE

CUPRINS

Republic: The Revolution.....58

Heaven & Hell.....62

Age of Wonders:
Shadow Magic.....64

Haegemonia: va fi suficientă Moștenirea lui Solon?

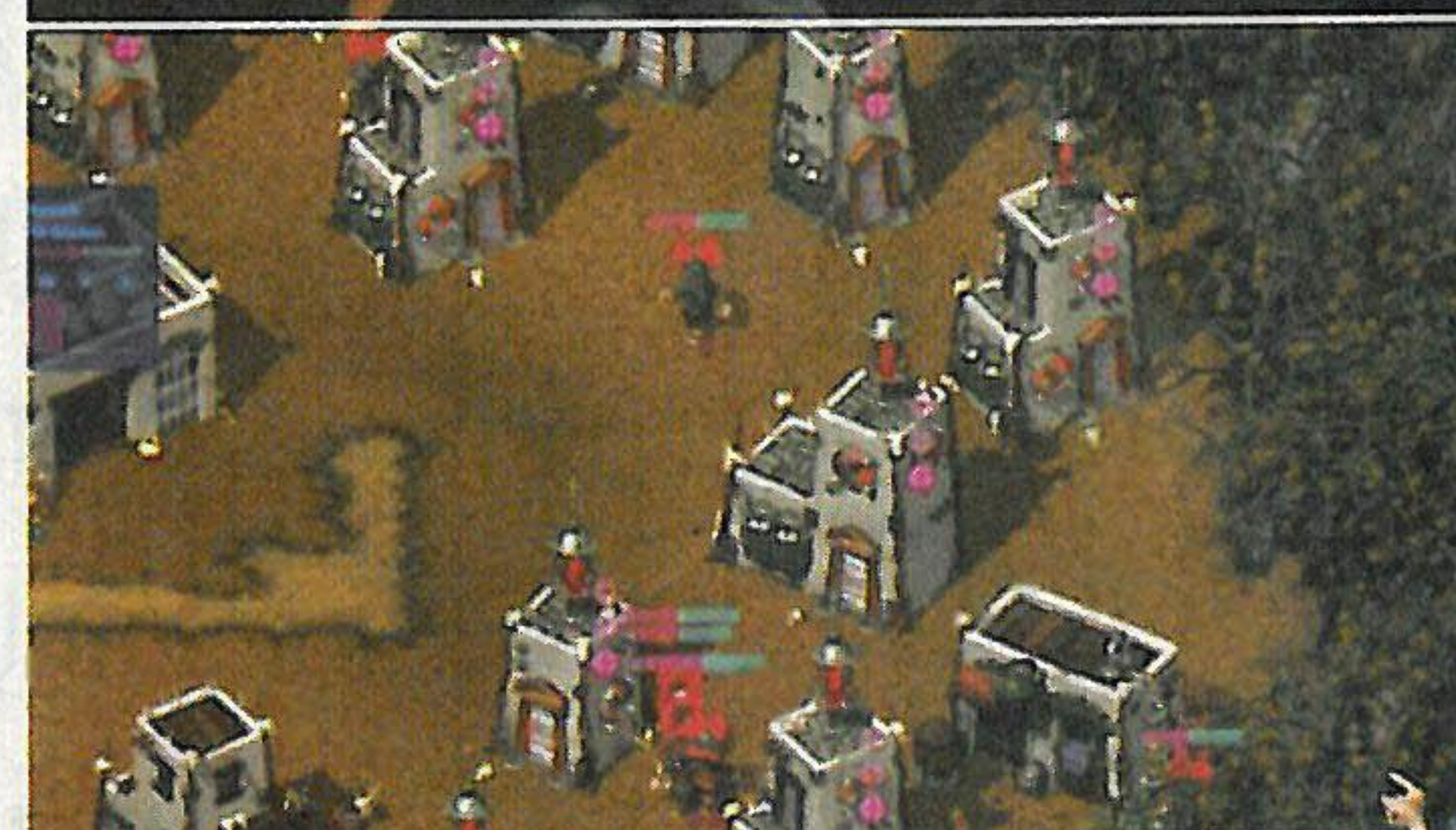
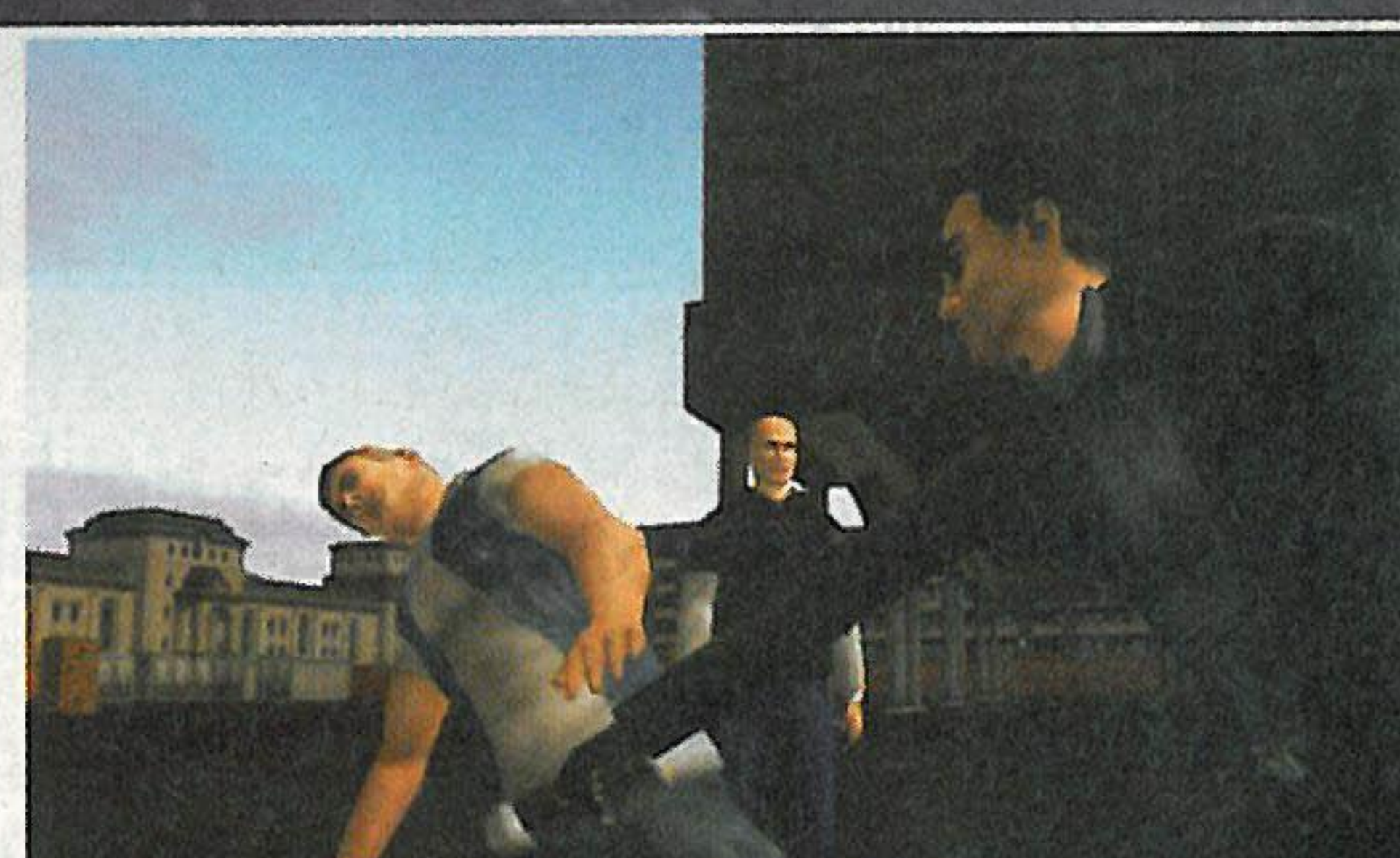
Aș fi vrut să vă spun că am reușit să includem în paginile acestui număr al revistei testul mult așteptatului **Homeworld 2**... n-a fost să fie! Văzând figura întristată a lui Stokky (care așteaptă acest colos ca pe strugurii mari și dulci) mi-am amintit că Digital Reality pregătește un add-on lui **Haegemonia**, simulatorul său spațial de relativ succes. Cei care au în posesie jocul original pot să înceapă să viseze: noi misiuni vor veni să

prelungescă jocul original, vor fi disponibile 50 de noi invenții și zece noi nave. Dacă mai adăugăm unitățile, trebuie amintiți între acestea eroii, între care Diplomatul, care va permite schimburile de bani cu aliații. Ca să nu mai amintesc de martir, care va crește daunele cauzate de kamikaze! Spionii vor avea noi aptitudini, cum sunt viclenia, prin care vor putea infesta o întreagă planetă cu agenți virali. AI-ul cunoaște un reviriment, fiind acum mult mai bun și mai agresiv. În special a fost revăzut echilibrul rasei

și cel al unităților. Vom putea aprecia și noua caracteristică a negustorilor, care, atunci când vor traversa o gaură de vierme vor plăti tribut cedând puncte de research. În ceea ce privește aspectul vizual, acesta rămâne la fel de superb și unele efecte noi își vor face apariția odată cu noile unități.

Lucrurile par bine pornite pentru această moștenire a lui Solon și experiența de joc ar putea să schimbe ceva din obișnuințele și părerile (în parte) destul de negative ale jucătorilor. Așadar, o veste bună, dar până să-l pipăim mai este ceva vreme.


GINGIS HANNA ȘI BARBERA





Republic: The Revolution

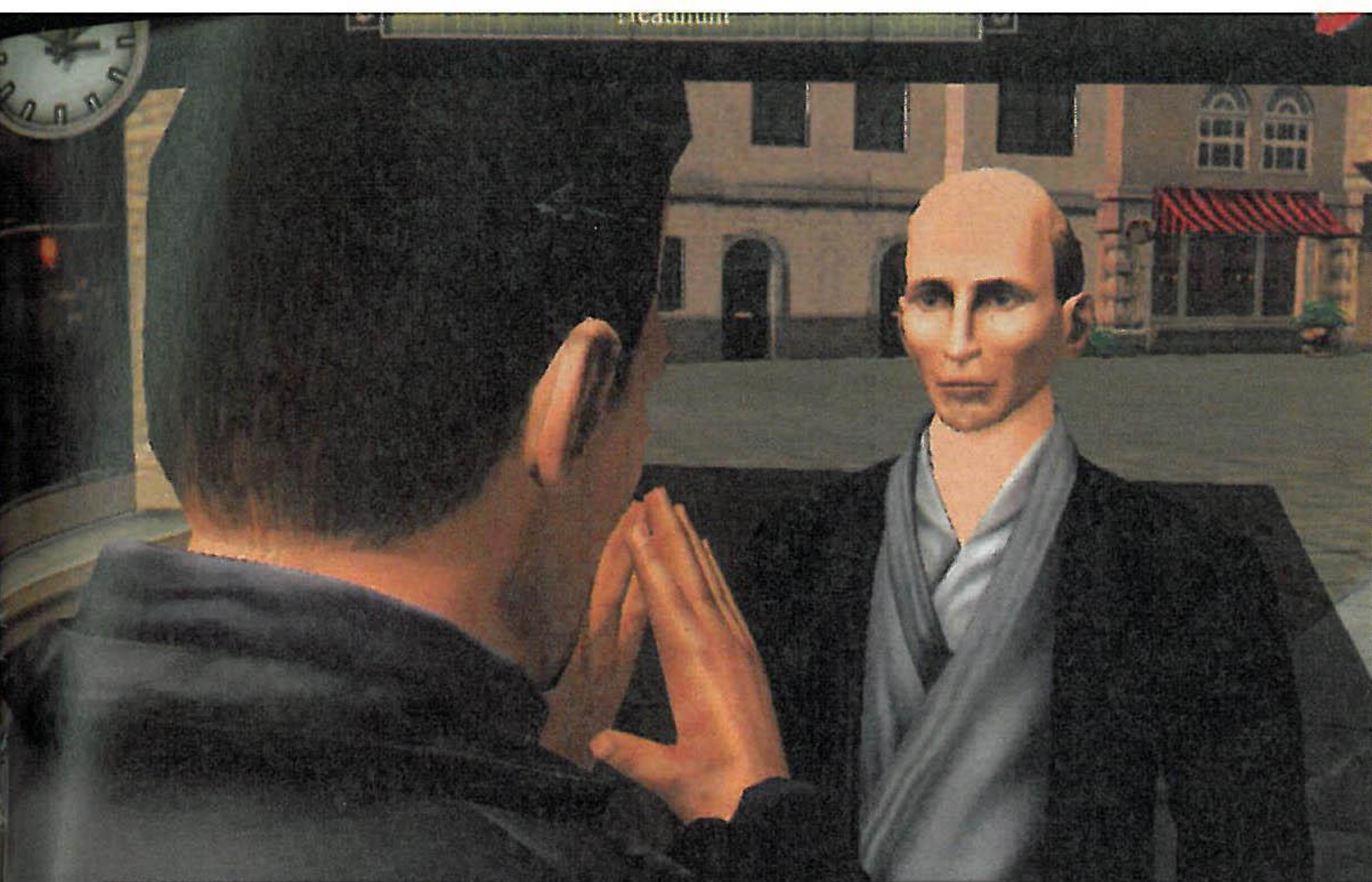
"Epoca de aur" trăiește încă vie în
amintirea multora dintre noi, iar
pionierii de la Elixir Studios s-au gândit
să împărtășească întregii lumi
experiența unică a răsturnării unui
regim comunist. **Adică revoluție,
revoluție... dar s-o știm și noi!**

 mi aduc aminte și
acum de exaltarea
care mi-a zbârlit
părul de pe șira spinării,
prima dată când am văzut
niște imagini din Republic...
era pe la începutul lui 2000,
când jocul avea un aspect
complet diferit față de cel
actual. Însă nu imaginile în
sine mi-au stârnit interesul,
cât mai ales ideea: pornirea
unei revoluții în mica
țărișoară comunistă (fictivă)
Novistrana și smulgerea
frâielor conducerii, din
mâinile dictatorului
Karasov. În ultimii trei ani,
toate site-urile și revistele s-
au îmbulzit în a elogia cât
mai în detaliu proiectul
celor de la Elixir. Pe tot
parcursul dezvoltării, nici
măcar o clipă nu s-a pus
problema unui eventual
eșec - așa ceva ar fi fost de-a

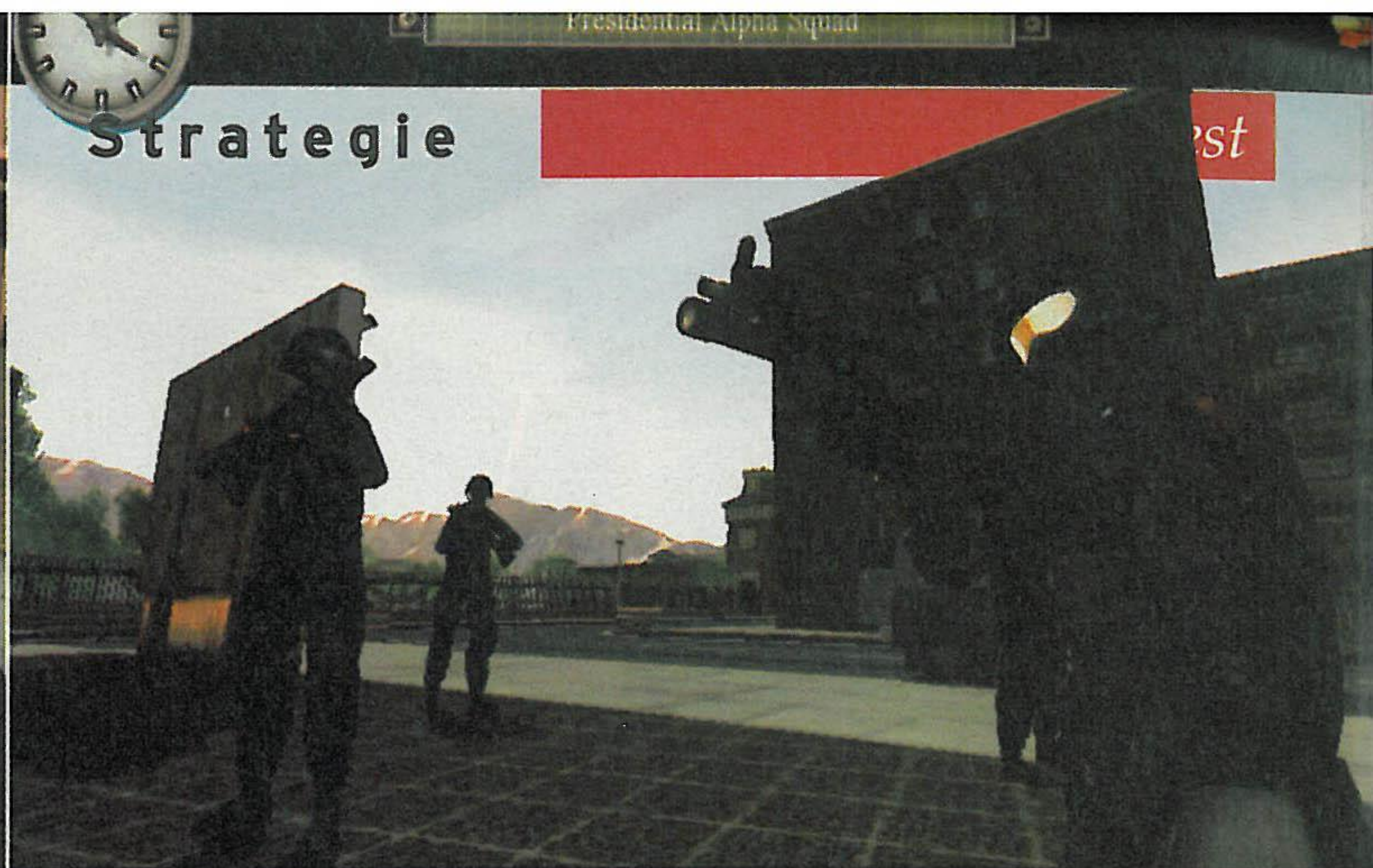
dreptul ridicol, din moment
ce jocul se bucura de o
grafică atât de bună, un
concept revoluționar până-
n pânzele albe și un game-
designer genial (Demis
Hassabis). Si totuși,
Republic a dat-o atât de
urât în bară, încât mi-e și
jenă de naivitatea cu care
am căzut în plasa hype-ului
țesut cu atâta măiestrie de
Eidos.

Jocul începe fără prea
mare tam-tam, oferindu-ți-
se doar motivul pentru a
porni revoluția și câteva
indicații ajutătoare. Atribu-
tele de start ale personajului
principal sunt determinate
pe baza unui set de întrebări
la care ești pus să răspunzi,
după modelul vechilor
RPG-uri. O dată terminat
procesul, te trezești undeva
în Ekaterine, primul dintre





DESIGUR, MASTERE JEDI, ne vom Forța intrarea în noua Republică dacă trebuie



Strategie

AFFIRMATIVE, democrats spotted - fire in the hole!!!



PARTIDUL COMUNIST NOVISTRANIAN - intrare gratuită pentru elevi și studenți



COINCIDENTA! Nicidecum, cele două ceasuri chiar arată mereu aceeași oră

cele trei orașe, în fața proaspătului sediu de partid. Primul lucru pe care îl faci este să recrutezi unul-doi agenți de prin oraș, ulterior să îți cauți un sediu mai încăpător și, în tot acest timp, să acaparezi cât mai mult suport din partea populației. Pentru ca treaba să nu fie cumva prea ușoară, opoziția este formată din mai multe partide, ai căror agenți urmăresc același lucru și folosesc metode cel puțin la fel de mârșave.

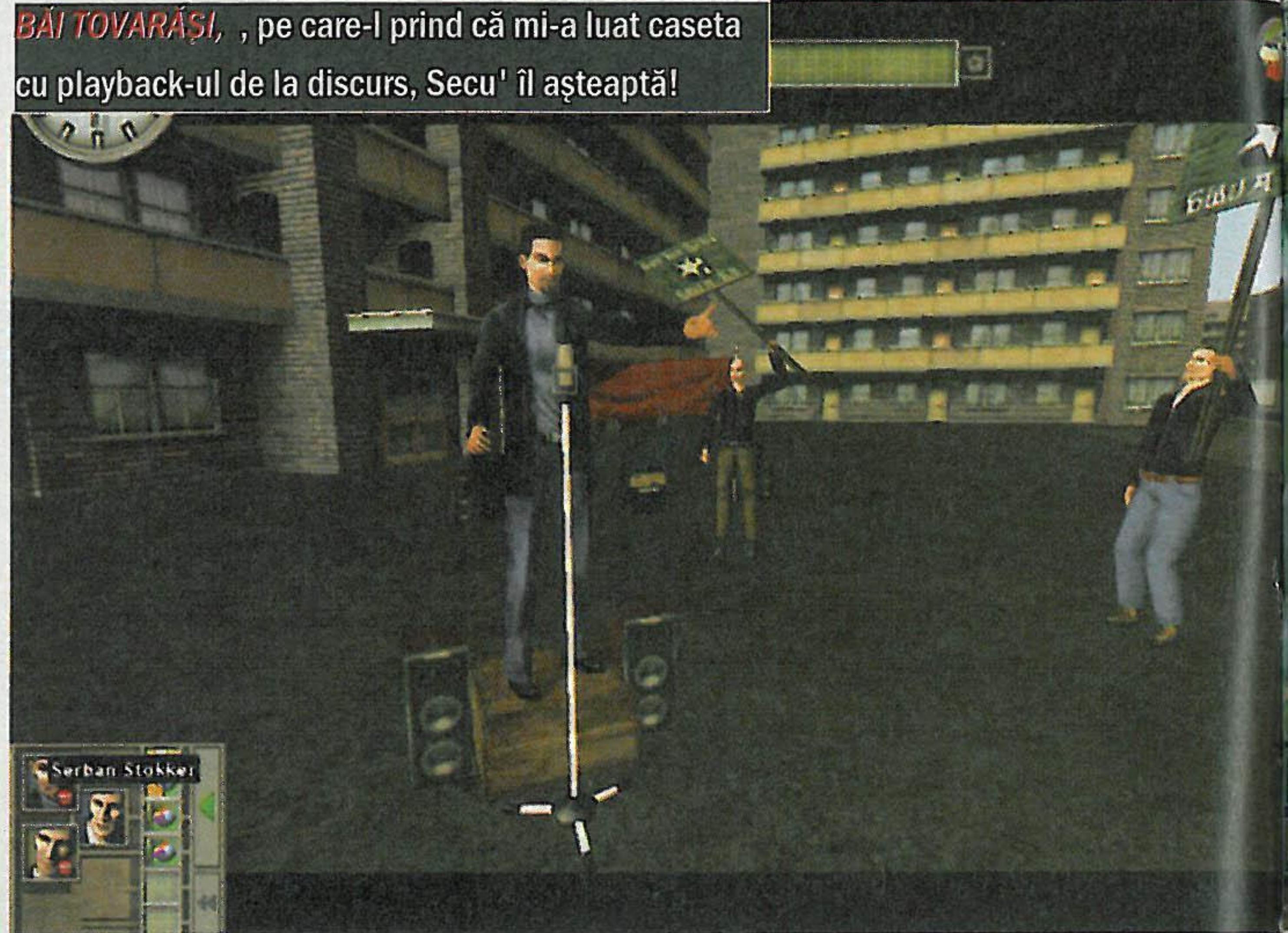
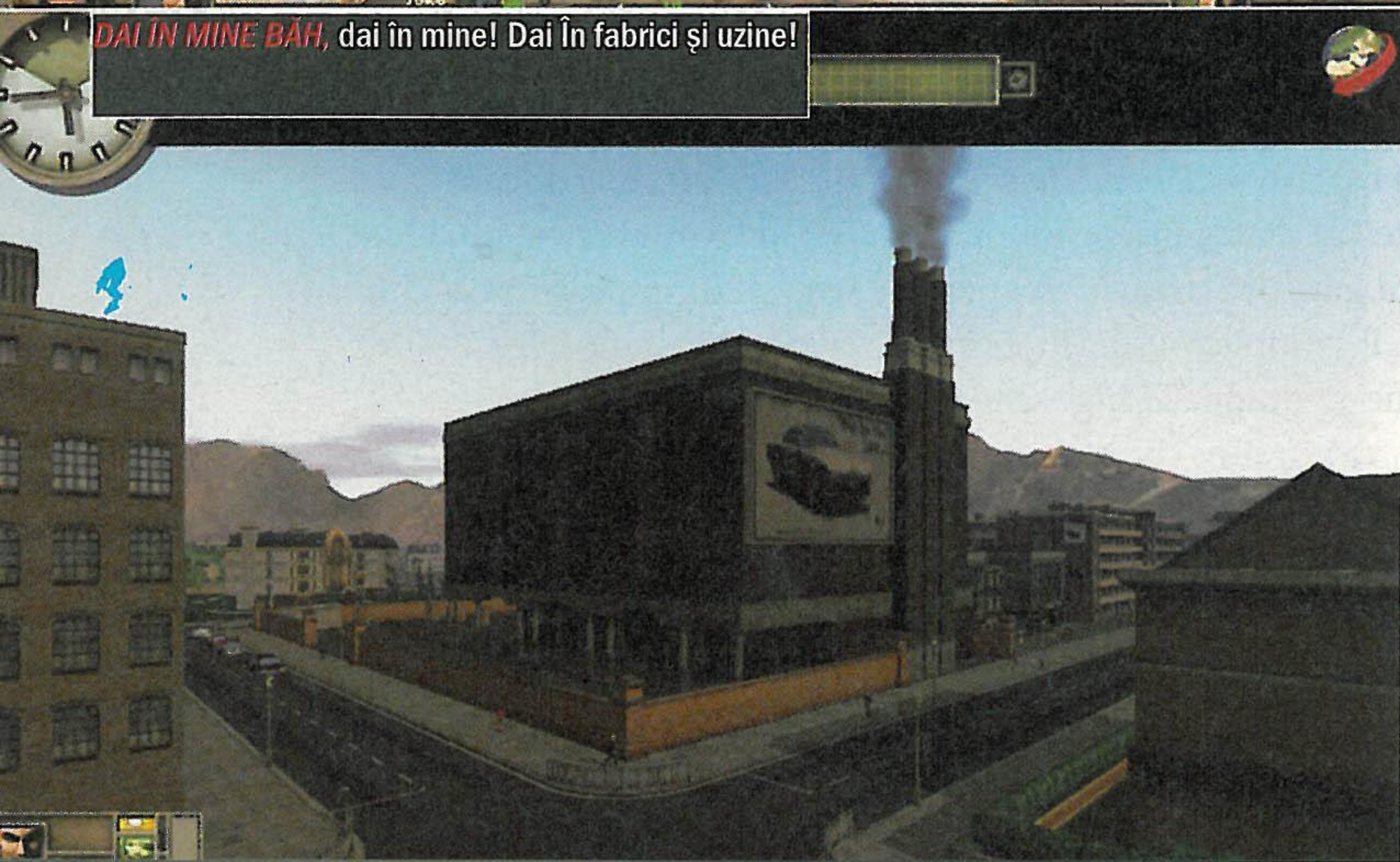
Impactul tău asupra lumii jocului se concretizează prin acțiunile întreprinse de propriul personaj și de agenții aflați în subordine: investigații, înscenări, discursuri și câte altele. Fiecare dintre personaje este specializat pe un

anumit tip de acțiuni, iar planificarea unei acțiuni consumă una sau mai multe dintre cele trei resurse de bază: forță, influență și bani. De multe ori, reușita unei acțiuni este condiționată de intervenția ta divină: poți alege diferite tematici pentru afișele electorale, discursuri sau chiar graffiti, care să corespundă ideologiei dominante din cartierul în cauză. Iar, în cazul acțiunilor care presupun interacțiunea dintre două personaje (recrutări, mituri etc.), va trebui să câștigi un mini-game ciudat, prin distribuirea cât mai avantajoasă a unui anumit număr de puncte. Din păcate, în joc ți se explică prea puțin despre sistemul enigmatic pe alocuri, ale cărui subtilități le vei deprinde doar după multe ore de joacă - când deja ți se cam acrește de atâta originalitate. Cei care știu din start că nu vor avea răbdarea să îl dibuie pe băjbăite, ar face bine să aibă la îndemână un manual al jocului. Și multă-multă răbdare!

La origine, **Republic** este de fapt un joc destul de simplu și bazat pe reguli cât se poate de clare, îmbogățite cu o mulțime de subtilități și strategii, care vor trebui descoperite din propriile greșeli. Ceea ce îl complică este, în primul rând, interfața greoaie și engine-ul grafic 3D îngrozitor de încet, iar apoi gameplay-ul care, din diferite motive necunoscute, a ieșit defectuos din cale-afară. Ce-i drept, toată tărașenia putea să fie chiar mai haotică, însă producătorii au avut măcar bunul simț să ghideze jucătorul de-a lungul poveștii, pe baza unor obiective impuse

gradual. Între aceste obiective ai practic o libertate totală de decizie: ce agenți să recrutezi, asupra căror cartiere să te concentrezi, prin ce metode să atragi opinia publică și așa mai departe. Doar ca o recomandare, este bine să te înconjuri de agenți cu abilități cât mai diverse. Lipsa unui tip violent, de pildă, va determina în timp o acumulare excesivă de forță, celelalte două resurse fiind mereu secate.

Un alt lucru care m-a jenat în mod constant a fost trecerea timpului. Așa cum vei constata încă din primele minute de joc, fiecare zi virtuală este împărțită în trei segmente - un fel de ture, a câte opt ore (respectiv cca. patru minute în timp real). Pentru



îndeplinirea unei acțiuni, fiecare agent va fi ocupat o tură întreagă și, deci, nici o acțiune nu poate începe decât după expirarea turei curente. Atenție însă, impresia de turn-based este una foarte înșelătoare, din moment ce opțiunea de Pause lipsește cu desăvârșire. Nici măcar memoriile sau ziarele nu le poți citi în liniște și, de multe ori, nici nu vei reuși să planifici toate acțiunile dorite în timp util. Pe de altă parte, vor exista și momente în care vei fi nevoit să stai câte două minute cu ochii-n tavan, în așteptarea turei următoare - neexistând, de asemenea, nici o opțiune de terminare forțată a turei curente.

De un mare ajutor, în astfel de situații, este posibilitatea de a planifica mai multe acțiuni pentru un singur personaj. Asta înseamnă că vei putea foarte bine să stabilești în avans orarul unui agent pe

câteva zile. Partea bună este că, o dată "cumpărată", orice acțiune poate fi reprogramată, ștearsă și, desigur, inspectată (în caz că uiți care-ce-unde urmează să acționeze). Cel puțin teoretic, acest sistem de planificare ar trebui să te ajute la o folosire mai eficientă a timpului, prin stabilirea în avans a orarului fiecărui personaj. În practică, însă, nu prea mai ai timp de dichiseli în plină febră electorală, când toate ordinele vor trebui date din reflex, cu promptitudine și precizie: dacă într-un cartier există un procentaj mare de populație neutră, va trebui să intervii rapid cu un discurs înălțător; dacă în altul opoziția câștigă teren, n-ai încotro și trebuie să discreditezi sau să elimini cât mai mulți agenți adversi. Părghiile strategice din Republic sunt foarte întortocheate și fragile, eternele provocări și obiectivele care



OPINIE ȘERBAN STOKKER



Băi, și să nu te tragi cu mâinile de chelie, când vezi ce-a ieșit din scripșirea aceea de geniu!

Până deunăzi, eram ferm convins că mai există o droaie de concepte și genuri de jocuri încă neinventate. Iar, acum că am jucat și **Republic**, sunt mai convins ca niciodată! Îmi pare însă nespun de rău că cei de la Elixir nu au reușit să intre "din prima" în istorie, așa cum au făcut-o la vremea lor **Wolfenstein** sau **Dune II** pentru genurile FPS și RTS. Aș putea spune că îmi pare rău și de munca depusă aproape în zadar de aceștia la engine-ul grafic, conceptul jocului putând fi implementat, la fel de bine, și într-un 2D bine gândit. Dar... atunci aș fi nevoit să spun că îmi pare rău și de cei care au cumpărat **Republic**!



AGENȚIA DE TURISM PORUMBELU' ROȘU vă așteaptă
cu vacanțe de neuitat, pe litoralul Siberiei

apar fiind singura motivație de a merge mai departe.

Oarecum ironic, nu am constatat decât foarte târziu că, în tot acest amalgam de originalitate seacă, cei de la Elixir au pierdut din vedere cel mai important lucru: distracția. Practic, una dintre puținele satisfacții le ai de abia la sfârșitul jocului, existând trei finaluri posibile, în funcție calea aleasă. Cel puțin în cazul loviturii de stat armată, scena de încheiere este una suspect de familiară nouă, românilor...

Însă cea mai mare ironie a lui **Republic** este cu totul alta. Dacă îți mai aduci aminte, cei de la Elixir se laudau cu fiecare ocazie pe

care o prindeau, cu minunea lor de engine grafic 3D "Infinite Polygon".

Ei bine, după ce te vei bătut câteva ore la detaliatele peisaje urbane și la animațiile (uneori stângace) ale personajelor din timpul "serviciului", vei constata cu stupefație că vederea 2D a orașului este mult, mult mai practică! Chiar și intervențiile necesare din timpul unei acțiuni devin, de la un moment dat, cam enervante. De exemplu, pentru ajustarea tematicii unui discurs, ești nevoit să părăsești vederea 2D, pentru a coborâ în cea 3D și a trage cu mouse-ul de un indicator. După care, evident, o vei zbughi înapoi la confortul hărții de ansamblu. Altfel spus - ani de zile de muncă, aruncați pe geam.

Aș mai putea încă să le spun vreo două celor de la Elixir, pentru dimensiunile ridicole ale salvărilor

(câte 40-50 MB!) și timpii mari de loading / saving, dar nu prea merită să-mi mai răcesc pixul de po-mană. Concluzia acestui review poate fi rezumată destul de simplu: generațiile cele mai tinere de gameri nu au cum să guste substratul într-adevăr original al jocului; adolescenții nu vor găsi în el distracția care să-i țină în fața monitorului mai mult de două ore (cu indulgență); iar tineretul muncitor va fi prea supărat de felul în care o idee atât de genială a fost sufocată de un gameplay atât de defectuos. Cât despre gamerii bătrâni cu barba sură... tare mă îndoiesc că aceștia mai au răbdarea de a învăța de la zero ceva atât de inutil.

COGITUS INTERRUPTUS

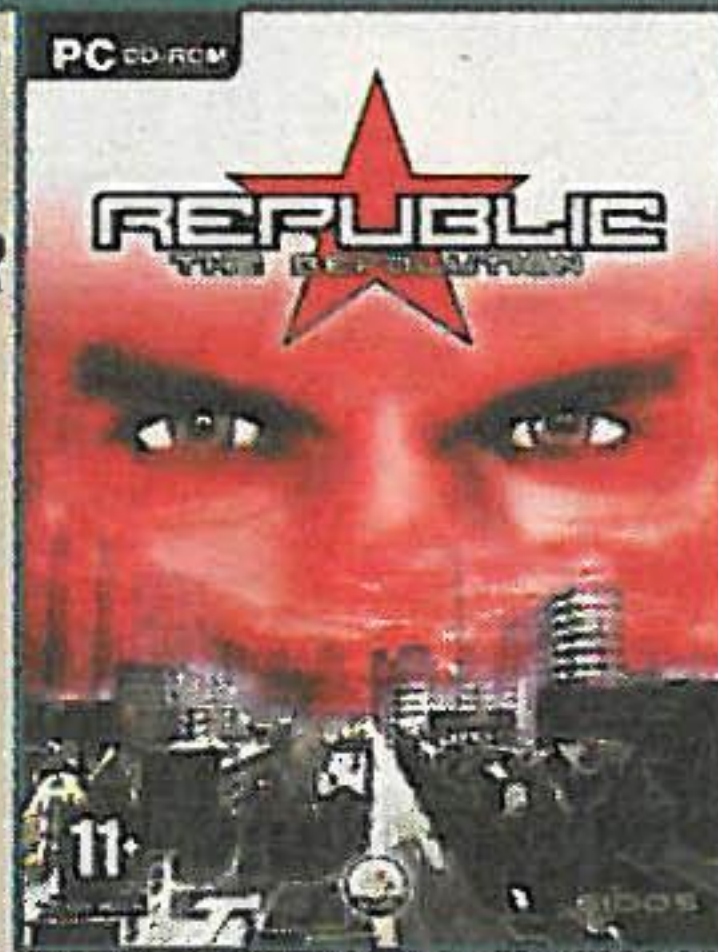
Punctaj REPUBLIC: THE REVOLUTION

PRODUCĂTOR
Elixir Studios
DISTRIBUITOR
Eidos Int.

PREȚ
cca. 33 euro

VÂRSTĂ
De la 11 ani

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -



PRO & CONTRA

- + Conceptul de joc complet nou
- Interfața prost gândită
- Performanța slabă a engine-ului 3D
- Dificultatea exagerată de învățare

GRAFICĂ	78%
SUNET	76%
CONTROL	59%
ATMOSFERĂ	83%
DESIGN	69%
MULTIPLAYER	-%

73 %

NECESAR
CPU 800 MHz
256 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 2000 MHz
1 GB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
Gangsters
Risk

Heaven & Hell

Tatăl nostru... hopa, nu suntem la biserică? Păi nu trebuie să **intru în esența unei divinități și să cuceresc un număr cât mai mare de suflete?**



Panorama RTS-urilor suferă de o adevărată inflație, de ceva vreme. Începând cu a doua jumătate a deceniului trecut, perioadă în care acest gen a început să înflorească, strategia în timp real și-a tăiat o felie consistentă din piața videoludică PC. De la fascinantul *Dune 2* până la *Rise of Nations*, trecând prin *Warcraft*, *Age of Empires* și *Total Annihilation*, poți parcurge ușor întreaga evoluție a acestui gen adorat de milioane de fani. După cum se știe însă, de un timp încoace jocurile PC suferă de o lipsă acută de originalitate. Sunt dese cazurile în care se observă contaminări cu alte genuri, care cu greu pot să dea rezultate spectaculoase care să culmineze cu un joc absolut revoluționar. Dezvoltarea jocurilor tinde spre engine-uri grafice foarte puternice, care să-ți fure privirea și să te lase cu maxilarul atârând neputincios. Cei care vor să intre în arena jocurilor PC trebuie să se confrunte cu această realitate. **Heaven & Hell** este dovada cât este de greu să produci astăzi un joc competitiv și, în același timp, inovator, în bătaia pentru genul RTS. Jucând **Heaven & Hell** nu poți să nu-ți amintești de **Black & White**, capodopera lui Peter Molyneux. Într-un mixaj de *Tamagotchi* și strategie, **Black & White** rămâne,

probabil, cel mai bun joc al genului său, plin de dinamism și originalitate. **H&H** este ambientat într-un teritoriu dominat de două forțe divine puternice, care reprezintă, desigur, Binele și Răul. Ambientarea, care aparent amintește o panoramă biblică și figuri ale Vechiului Testament, nu este altceva decât o reproducere simpatică a unei lumi în care, dacă nu ar exista cele două divinități, totul s-ar desfășura normal. Dar problemele nu vor întârzia să apară, căci Binele și Răul au ajuns la divină concluzie că această planetă liniștită și fără gânduri nu poate continua să trăiască într-o ignoranță totală tocmai a divinei puteri. Obiectivul celor două facțiuni este aproape identic: să acaparezi un număr cât mai mare de sufletele și să convertești cât mai mulți oameni la aura ta. Nu poți influența direct voința supușilor tăi, dar vei avea posibilitatea să instruiști figuri speciale, profeții, aleși dintre supușii care îți sunt cei mai devotați. Dar nu este vorba de o transformare definitivă: dacă deznodământul unei lupte nu îți este favorabil și un profet își pierde credința, acesta nu va muri, ci se va transforma în om și va trece de partea adversarului tău. Bogăția ta spirituală este indicată de nivelul de mana, prin intermediul căreia poți realiza



orice acțiune vrea spiritul tău pe pământ. Utilizarea puterilor divine costă mana, ca și transformarea cetățenilor în profeți. O dată ce ai făcut cunoștință cu primul profet, vei învăța repede să-i folosești puterile. Cu ajutorul lui vei putea să începi convertirea locuitorilor satului, atrăgându-le atenția cu tot soiul de trucuri și joculețe sau cu vreo manifestare a puterii divine, pentru a trece apoi la adevărata predică. Fiecare supus trăiește o viață independentă de a celorlalți și posedă o bară de nivel al credinței care se modifică în confruntările dintre cele două facțiuni. O dată atins un nivel acceptabil, ajunge să-l pui pe profet să predice în centrul orașului și să vezi efectele. Un cetățean convertit se va grăbi să ajungă la locuința proprie și să o decoreze în cinstea ta. Construirea edificiilor este limitată, tot ceea ce poți face este să convertești locuitorii umilelor colibe la cauza ta. O dată convertite toate locuințele, vei avea puterea deplină asupra orașului. Trecerea timpului va aduce alternanțe zi/noapte, conferind panoramei tonalități de culoare plăcute și fiecărei facțiuni diferite bonusuri: Binele va triumfa în timpul zilei, iar Răul va fi stăpânul nopții. Fiecare profet poate conta pe diferite puteri care-ți vor permite să construiești străzi pentru mai

buna colaborare dintre orașe sau să creezi soldați pentru acțiunile de pedepsire. Ei, și dacă tot veni vorba de soldați, trebuie spus că lucrurile stau puțin diferit față de alte RTS-uri. Miliția pe care o conduci în joc nu-ți va servi doar pentru eliminarea adversarilor. În **H&H**, adevărații inamici se pot număra pe degetele de la omână și este mai degrabă vorba despre puținii profeți adversi. Cetățenii fideli adversarului nu trebuie nicidecum eliminați, ci convertiți! **H&H** are destul de puține în comun cu RTS-urile obișnuite, în afara modalității de control al personajelor și graficii; cel mai puternic amintește de **Black & White** (dați-mi voie să-mi plec ușor capul în semn de pios respect).

Poți alege între a urma campaniile propuse și a alege un scenariu, ceea ce-ți deschide două căi diferite de joc. Dacă, pe de o parte, ai story-ul și evoluțiile lui care-ți oferă o oarecare varietate, pe de altă parte, scenariul și harta generată sunt repetitive și influențează longevitatea jocului. În **H&H** nu este prevăzută producerea de unități speciale legată de construcția de edificii și upgrade, ci apar profeții. De aceea jocul, în harta single, fără ajutorul unui story, devine extrem de repetitiv. Rutina jocului trebuie să urmeze tot timpul același parcurs, iar libertatea de a putea alege propria strategie este foarte redusă. Când ajungi la un nivel bun de credință, intri în cea mai clasică bătaie, în care ești protagonist într-o luptă până la ultimul suflet cu rivalul tău. De regulă, harta jocului se colorează în cele două culori ale facțiunilor rivale și nici măcar divina ta prezență nu mai poate să controleze haosul care se creează, făcând controlul jocului extrem de dificil.

Engine-ul grafic al jocului este total depășit, dar garantează posibilitatea de a rula jocul și pe calculatoare mai puțin performante. Este păcat că nu poți roti harta, pentru că modelele edificiilor și ale personajelor prezintă multe detalii și ar fi fost distractiv să te bucuri de un nivel vizual mai bun. Trebuie să amintesc însă și posibilitatea jocului în multiplayer cu până la opt jucători în LAN sau Internet.

În concluzie, **Heaven & Hell** nu este un joc rău, dar nici nu merită prea multe ofrande și laude. Poate că un public mai puțin matur va aprecia acest joc, ca și cei care țin cu tot dinadinsul să participe la lupta dintre Bine și Rău. Un joc de acest gen avea posibilitatea să surprindă prin multe noutăți, dar realizarea lui este departe de a fi numită "divină". Păcat!

GINGIS HANA ȘI BARBERA



Punctaj HEAVEN&HELL

PRODUCĂTOR
MadCat

DISTRIBUTOR
CDV

PREȚ
cca. 45 euro

VÂRSTĂ
De la 12 ani

MULTIPLAYER
Rețea 8
Internet 8

PRO & CONTRA

- + Grafică drăguță
- + Foarte direct și simplu
- Upgrade-uri și construcții puține
- Repetitiv

GRAFICĂ	67%
SUNET	72%
CONTROL	65%
ATMOSFERĂ	75%
DESIGN	63%
MULTIPLAYER	64%

68 %

NECESAR
CPU 450 MHz
64 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 800 MHz
128 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
Black & White
Populous

Age of Wonders 2: Shadow Magic



Lungul război pentru controlul asupra Tronului Magilor s-a încheiat de puțină vreme și iată că pe tărâmurile magice ale vârstei miracolelor apare un nou pericol mortal.

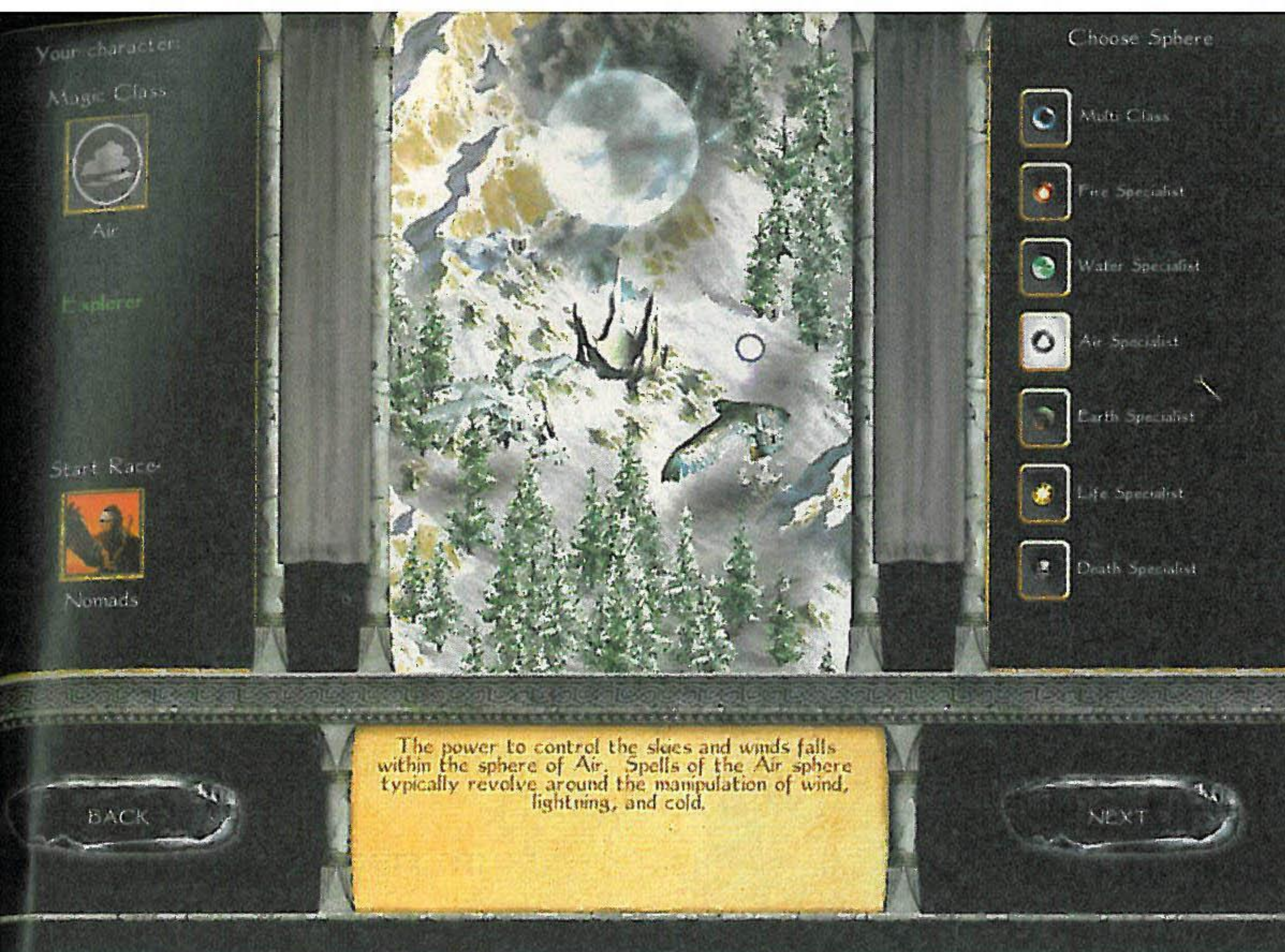
Un pericol întunecat care ar infesta orice lucru s-ar afla în calea lui dacă o mână de eroi curajoși nu ar ridica armele pentru a i se opune

Iată-ne din nou în pădurile fermecate ale Elfilor, în întinderile deșertice fierbinți, pe crestele greu accesibile ale munților pentru a conduce un război de supraviețuire

într-o perioadă care reînvie încet după cataclismul care a marcat ultimul conflict.

Dacă anul 2002 poate fi considerat drept anul de aur pentru genul RPG, grație apariției unor adevărate





perle, 2003 poate fi considerat anul expansion-urilor prin **Bloodmoon**, **Shadows of Undrentide**, **Frozen Throne**, cele două expansion-uri ale lui **Disciples 2** și, desigur, **Sadow Magic**, noul capitol al pasionantei saga **Age of Wonders**.

Shadow Magic se prezintă mai degrabă ca un stand alone, nu ca un expansion în toată regula, nici ca al treilea capitol al seriei, fiind o ediție "revăzută și adăugită" a lui **Wizard's Throne**. Practic regăsim același engine grafic al jocului, aceeași interfață, același gameplay. Dar, chiar dacă nu modifică nimic în structura lui **Age of Wonders 2**, **Shadow Magic** este cel mai complex și mai pasionant capitol al seriei. Noutățile bătătoare la ochi sunt noua campanie, noile rase, noile edificii și unități speciale pentru fiecare rasă. Tutorialul este cuprinzător și plăcut. După ce l-ai terminat, chiar dacă ești un debutant înveți îndeajuns de mult pentru a nu te pierde în joc. În noua campanie îi regăsim pe Julia, Merlin și Meandor care se confruntă acum cu un adversar crud care încearcă să pună stăpânire pe pământurile eroilor noștri, în momente în care acestea sunt slăbite de conflictul pentru hegemonia

magilor care abia s-a încheiat. Apropo de magi: și sistemul de magie cunoaște o adiere de vânt proaspătă. Își fac apariția vrăji inedite și acum este posibil să te specializezi în mai multe stiluri de magie. Varietatea aptitudinilor magului este mult crescută. Unele vrăji vin să sprijine direct asediile fortărețelor inamice, scurtându-le chiar. **Shadow World** își impune legea tuturor celor care o traversează; acest al treilea plan este la baza jocului, ca și celelalte două deja cunoscute, dar influența sa asupra gameplay-ului este neglijabilă. Unitățile proprii nu se pot aventura în **Shadow World** decât dacă sunt sub protecția unor farmece.

În afara acestor noutăți, **Shadow Magic** prezintă o înnoire completă a rașelor deja existente, aducând corecțiile necesare în balansarea unităților și câte un edificiu și o unitate combatantă unică pentru fiecare rasă. Această operație făcută în balans modifică substanțial stilul de joc din **Wizard's Throne**: unități considerate înainte slabe sunt acum mult mai utile, iar unități care erau considerate indispensabile sunt mai puțin utile etc. A fost restructurată și faza tactică a luptelor prin introducerea unui mecanism de asediu mai rapid și adăugarea predării în opțiunile de luptă. Campania jocului este foarte stimulantă datorită dialogului continuu între unități, care te informează despre ceea ce trebuie să faci pe măsură ce înaintezi în scenariu sau îți dau date despre particularitățile zonei pe care o vizitezi. Asta creează o implicare chiar dacă aduce cu sine un nivel foarte ridicat de scripting al evenimentelor din campania jocului. Deseori se întâmplă ca, dacă nu faci exact ceea ce a fost stabilit, să pierzi inevitabil scenariul campaniei, ceea ce îți poate face pe unii să strâmbă din nas. În afara noutăților vizibile de la o poștă, o altă adăugire face din **Shadow Magic** un joc superior lui **Wizard's Throne**: generatorul de scenarii. Jocurile de strategie se împart în două mari categorii: cele structurate pe runde și cele în timp real; la rândul lor, acestea pot să aibă un generator de scenarii sau



nu. Între jocurile care nu au acest generator de scenarii se pot aminti **Warcraft III** sau **Disciples 2**. Ele nu au ca țintă un AI rafinat pentru că balansul campaniei jocului nu este furnizat de algoritmi articulați și com-



NOUL EDITOR de data aceasta va fi mult mai simplu de utilizat.

AHA! Uite-i și pe inamicii noștri de moarte, un amestec între Alien și Star Trek!



plecși ai AI-ului, ci de un scripting greoi: în aceste jocuri aproape totul este gândit de programator, iar mintea jucătorului nu poate face altceva decât să urmeze parcursul stabilit. Asta nu înseamnă că libertatea de acțiune a jucătorului este limitată, ci înseamnă că mișcările trupelor inamice sunt reglate preventiv și nu sunt elaborate în timp real. Sigur că AI-ului îi rămâne producția și mișcarea trupelor create în run-time, dar, dacă ne uităm bine, gestionarea acestora nu este la fel de bună ca cea a trupelor deja existente pe harta jocului. Pe de altă parte, în jocuri ca **Age of Empires**, **Warlords**, **Civilization III**, **Rise of Nations** și acum **Shadow Magic** prezența unui generator de scenarii comportă elaborarea unui AI rafinat, care trebuie să fie adaptabil oricărui eveniment. Scenariul este necunoscut atât calculatorului cât și jucătorului: calculatorul trebuie să elaboreze o strategie fără să aibă nici o bază de scripting calculat, nici un eveniment construit înainte, pe care să se bazeze. De aceea AI-ul unor jocuri ca **Warlords** sau **Civ III** este atât de important, atât de "aproape uman", devenind fundamentul distracției jucătorului. De exemplu, în jocurile care nu au un generator de scenarii putem juca doar în campanie: în scenariile acestei campanii programatorii au implementat deja resursele, adversarii care ocupă punctele-cheie ale hărții, numărul orașelor și au setat deja viitoarea producție. Când jucătorul se mișcă în aceste scenarii, la trecerea lui vor apărea evenimente precalculate care vor spune calculatorului exact ceea ce trebuie să facă. Într-un scenariu obișnuit însă, resursele, orașele, traseele, etc. sunt create în manieră normală și AI-ul va trebui să fie foarte complex pentru a ști cum să se miște, ce priorități să aibă, ce strategie să elaboreze care să țină cont de mișcările jucătorului. AI-ul din **Shadow Magic** a fost mult ameliorat față de titlul original grație introducerii acestui generator de scenarii: acesta se dovedește a fi extrem de bogat fie în wizards pentru crearea rapidă a scenariului preferat, fie în opțiuni avansate pentru setarea fiecărui detaliu. Generatorul de scenarii face din **Shadow Magic** un joc de strategie complet, cu o longevitate aproape infinită. Sigur că rămâi cu gustul amar creat de lipsa campaniei originale din **Wizard's Throne**, dar în optica noului AI ar fi fost probabil prea dificilă restructurarea întregului scripting al campaniei jocului. Noul AI a adus o creștere a elaborării

rundelor adverse: de exemplu, când joci cu elfii împotriva a șapte adversari, poți să termini o țigară liniștit, așteptând ca toți adversarii să-și termine runda! Parcă e mai bine când se joacă în modalitatea de rundă continuă... aici poți fuma doar jumătate de țigară.

Dar, în ciuda acestor neajunsuri, nu poți face altceva decât să apreciezi munca depusă de Triumph Studio la acest titlu bogat în noutăți care le va permite pasionaților seriei să redescopere jocul preferat cu un gameplay scuturat de praful timpului și cu o prospețime demnă de invidiat atât în singleplayer cât și în multiplayer.

O adevărată reușită!

GINGIS HANNA ȘI BARBERA

Punctaj SHADOW MAGIC

PRODUCĂTOR
Triumph Studio
DISTRIBUTOR
Take 2 Int.

PREȚ
cca. 40 euro

VÂRSTĂ
De la 12 ani

MULTIPLAYER
Rețea 8
Internet 8



PRO & CONTRA

- + Generator de scenarii
- + Gameplay balansat excelent
- + Grafică 2D reușită
- Lipsa campaniei originale din precursor

GRAFICĂ	85%
SUNET	84%
CONTROL	89%
ATMOSFERĂ	88%
DESIGN	89%
MULTIPLAYER	82%

87 %

NECESAR
CPU 450 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 500 MHz
192 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
Age of Wonders 2
Disciples 2: Dark Prophecy

ACTION

Eidos: The Angel of Darkness

Ultima apariție virtuală a eroinei Lara Croft s-a soldat cu un eșec de proporții, ținând cont de imensele noastre speranțe investite în **TR: The Angel of Darkness**. Țapul ispășitor, aruncat de Eidos ca praful în ochii înroșiți de mânie ai fanilor și criticilor, a fost chiar producătorul Core Design – care, vezi Doamne, nu ar fi terminat la timp jocul, fiind ulterior "pedepsit" printr-o serie de concedieri și transferarea licenței **Tomb Raider** celor de la Crystal Dynamics. Însă, așa cum am aflat zilele trecute din niște zvonuri

anonime de încre-dere, **Angel of Darkness** nu ar fi trebuit să apară nici măcar astă-vară, termenul stabilit inițial de Core fiind de abia sfârșitul lui 2003! Dar, în vara anului trecut, publisher-ul Eidos a făcut-o lată, ordonând terminarea jocului pentru (ține-te bine) iarna lui 2002!! Absurdul acestei cerințe era de-a dreptul năucitor, motiv pentru care a urmat o primă amânare a jocului, pentru februarie 2003. Ca efect secundar, doi membri Core au dezertat la scurt timp, ducând la slăbirea vădită a echipei de AI-programming, iar povestea amânărilor re-

pătate care au urmat este bine cunoscută. Până la urmă, termenul final impus de Eidos nu a fost nici el lipsit de peripeții.

Cert este că, dacă toate acestea sunt adevărate, nu pot decât să mă întreb oare "ce-ar fi fost dacă..."? Mă doare inimioara asta a mea mică și ludică, pentru felul în care interesele financiare are unui publisher au distrus o (nouă) serie istorică de jocuri; mă doare că acest publisher este mult stimatul (până deunăzi) Eidos, care ne-a adus atâtea și-atâtea titluri memorabile; dar cel mai tare mă doare că victima acestor interese este Lara Croft, superba eroină alături de care am pierdut atâtea și-atâtea nopți...

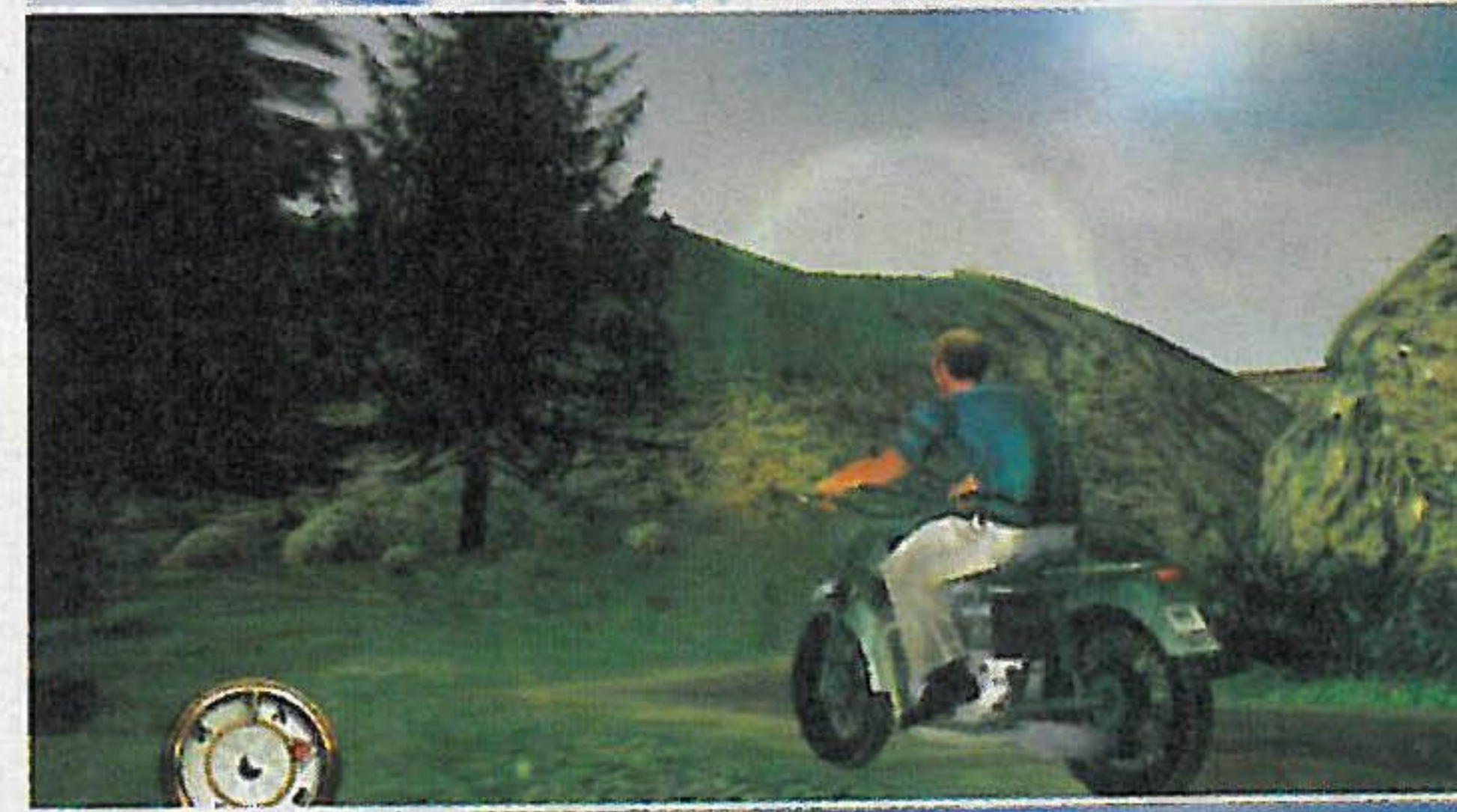
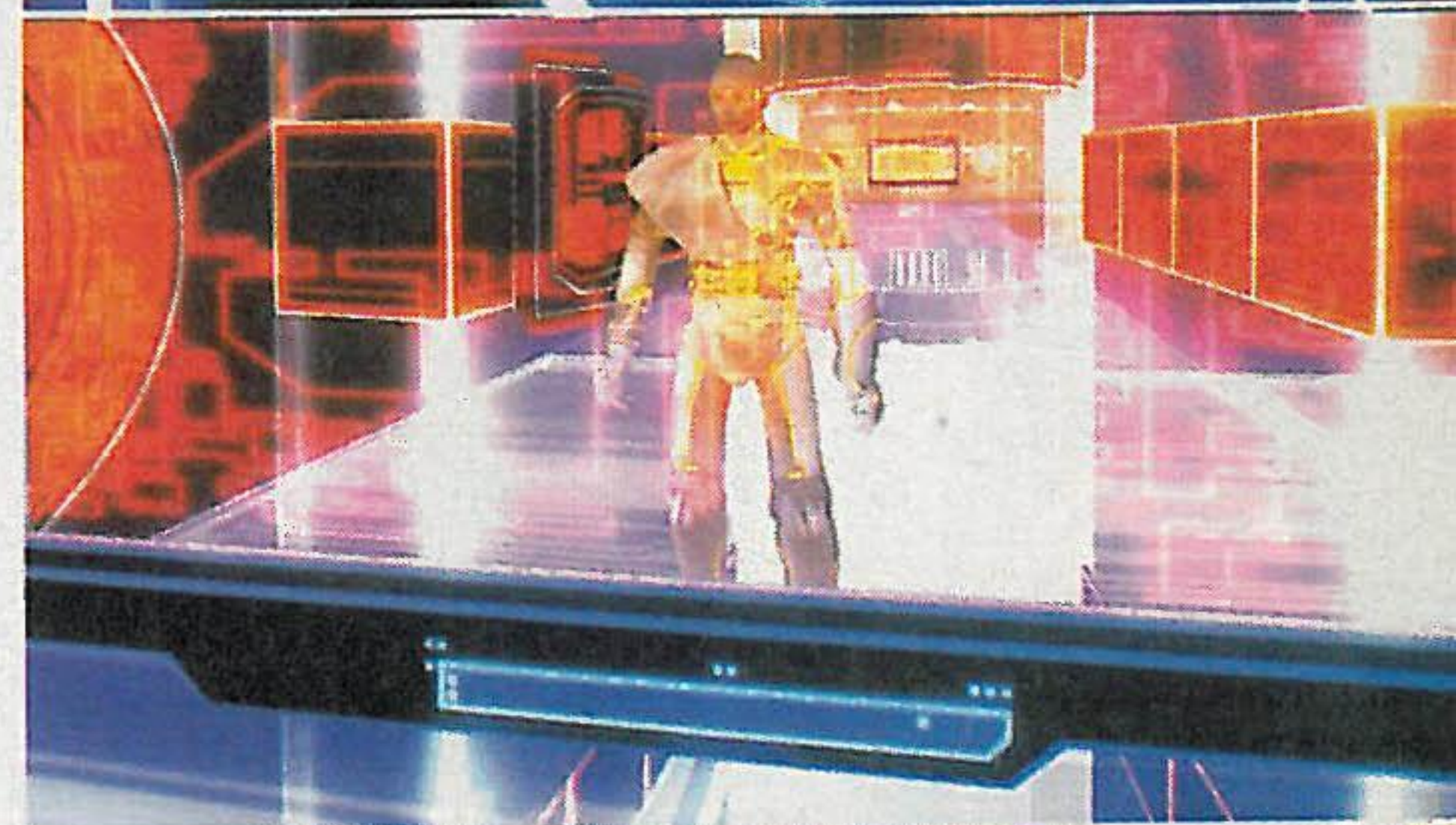
COGITUS
INTERRUPTUS

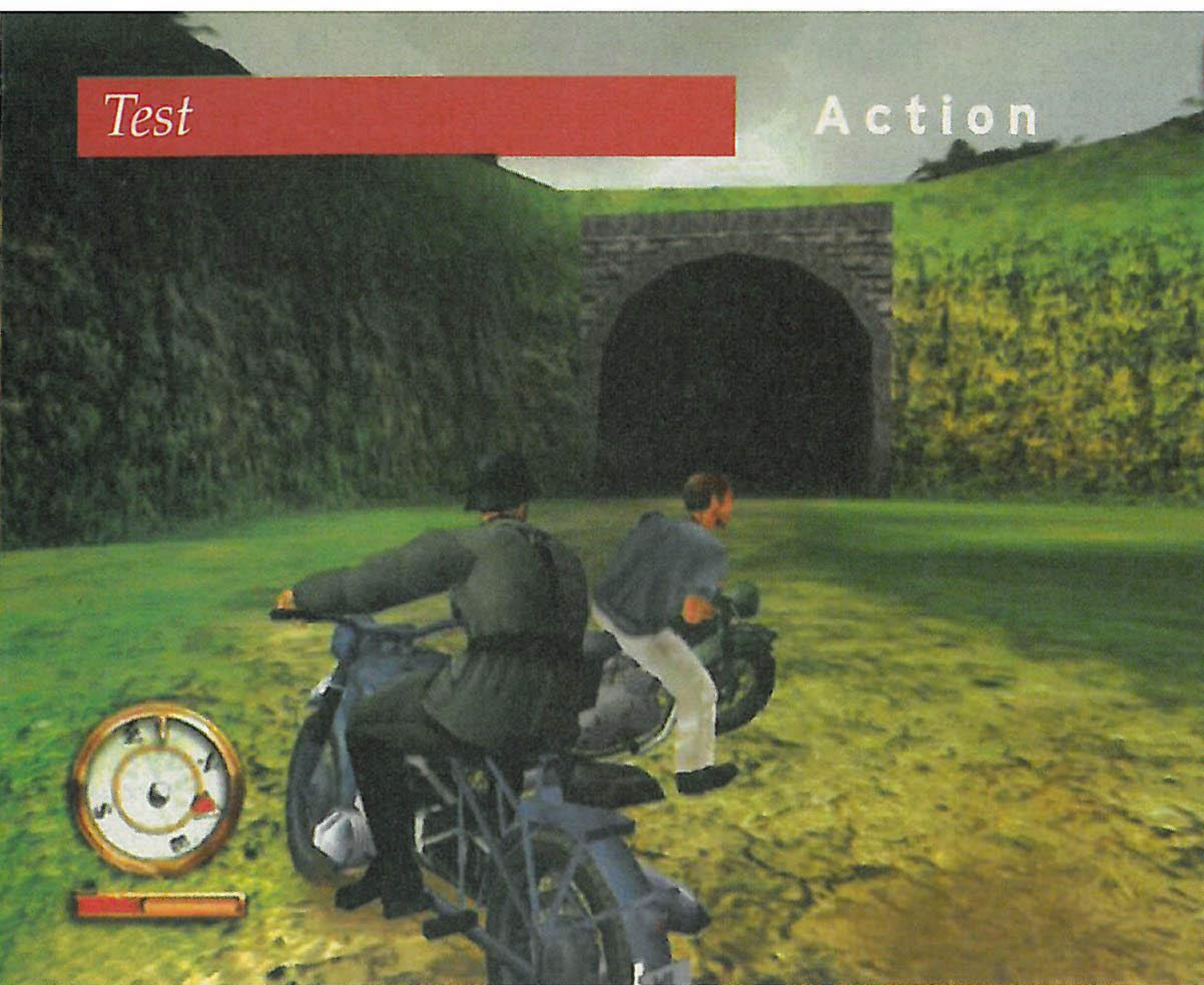
CUPRINS

The Great Escape.....68

Tron 2.0.....70

Enigma: Rising Tide.....72





The Great Escape

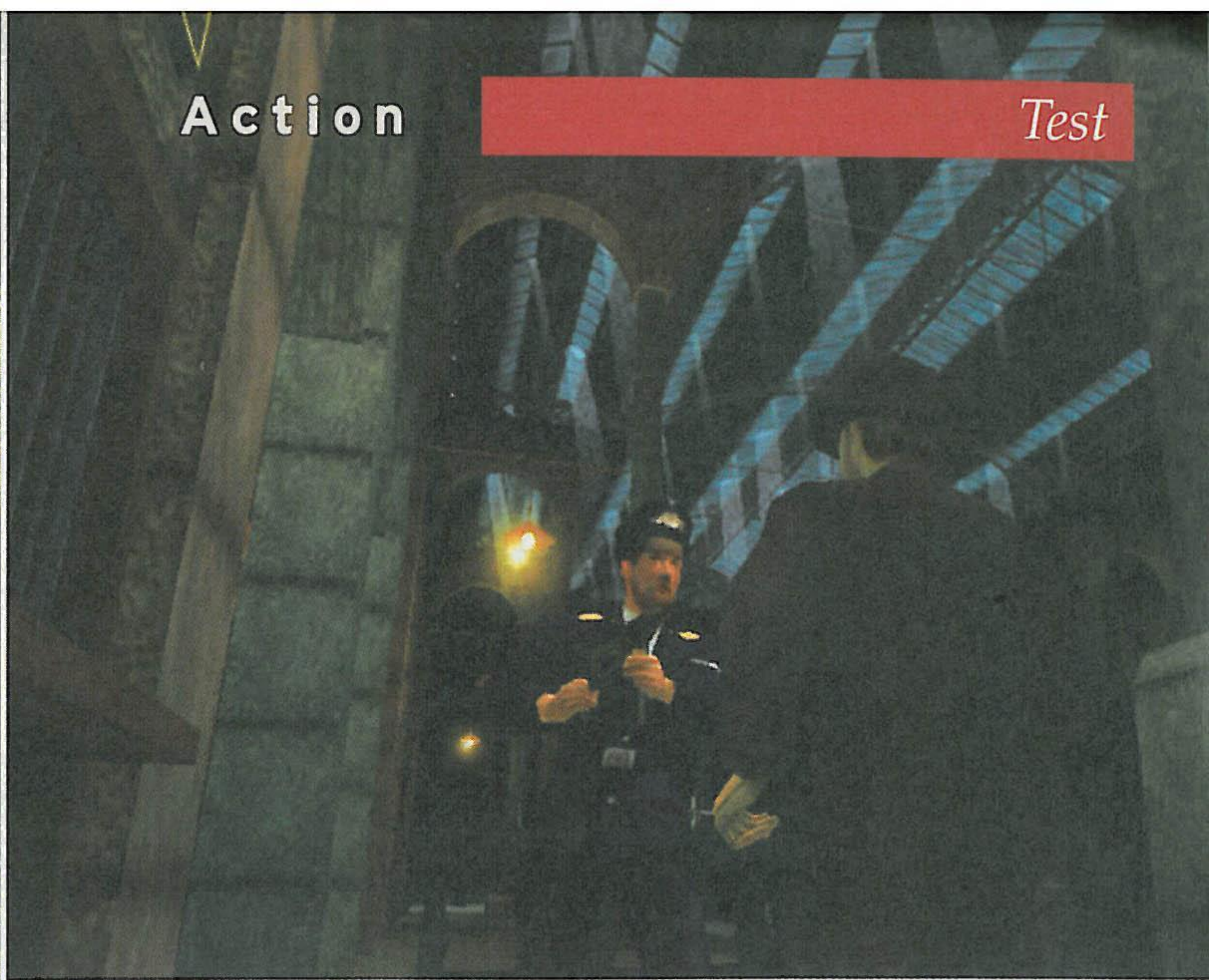
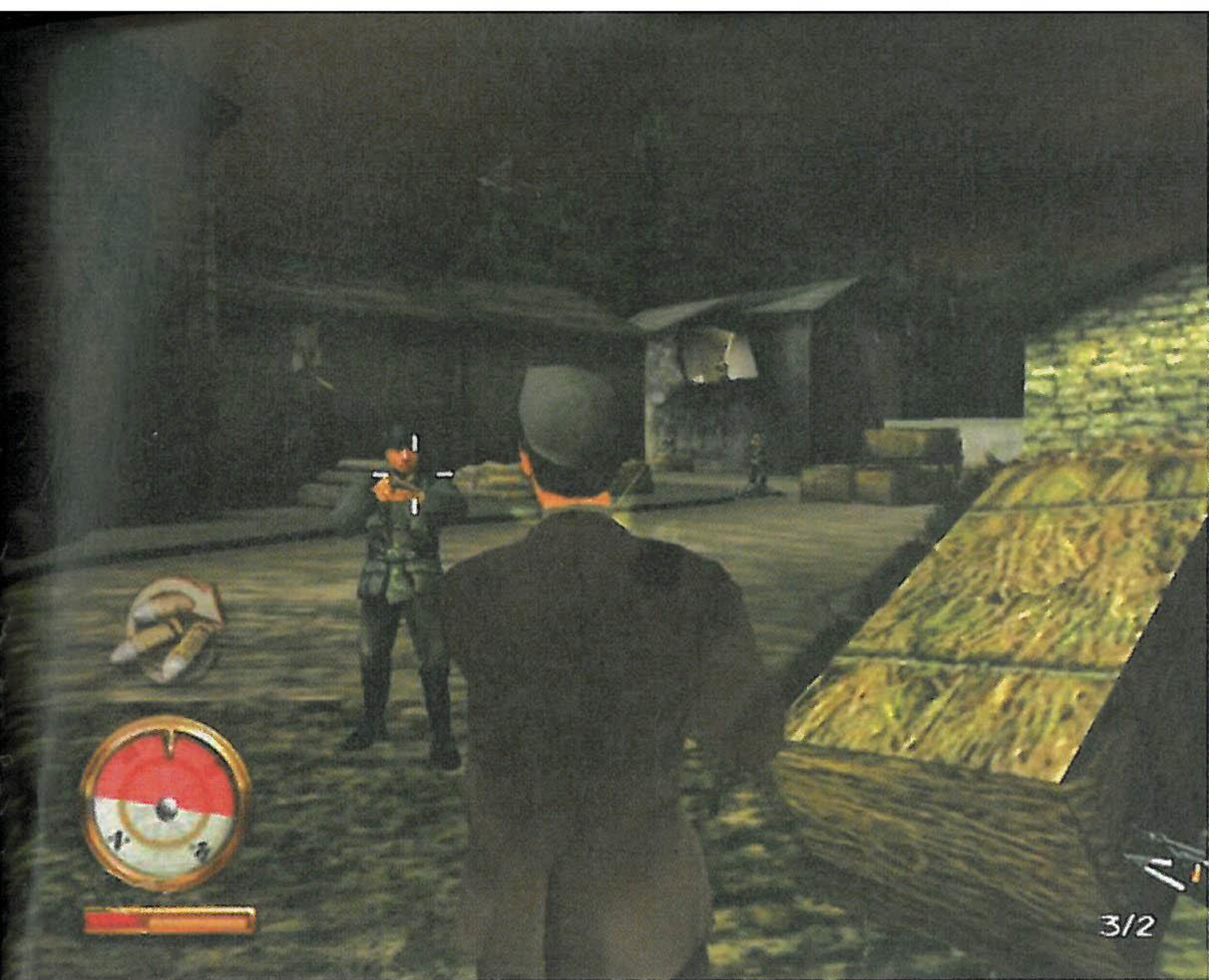
Te-ai simțit vreodată urmărit? A evada e viața ta? Vrei să câștigi o excursie într-un lagăr de concentrare? Încă nu te calcă pe nervi aceste întrebări stupide? Atunci, încearcă The Great Escape



The Great Escape încearcă să recreeze atmosfera filmului omonim care făcea furori printre părinții noștri și ai lor cu mai bine de 30 de ani în urmă. Îmi amintesc să-l fi văzut și eu, copil fiind, dar m-a impresionat atât de mult, încât, inițial, l-am confundat cu Drumul spre victorie cu Michael Cain, Pelé și Stallone în rolurile principale.

Dacă filme precum The Great Escape s-au mai făcut, la fel de bine am mai văzut și jocuri pornind de la aceeași idee, P.O.W. și Alcatraz: Prison Escape fiind doar două exemple mai la îndemână. Dar ce are specific TGE? Povestea începe cu scenele de luptă în care eroii noștri, probabil personaje din film, cad prizonieri în mâinile naziștilor. Moment în care confuzia începe după cum urmează. Diverșii indivizi evadează din diverse închisori cu diverse

grade de siguranță. Bineînțeles, sunt prinși. Evadează din nou. Și tot așa până sunt adunați toți într-un singur lagăr al cărui nume îmi scapă, unde atâtea capete rebele și luminate nu puteau face altceva decât să pună la cale Marea evadare. Știți povestea cu tuneluri până dincolo de gardurile cu sârmă ghimpată, tuneluri care sunt până la urmă prea scurte, dar totuși băieții se descurcă ș.a.m.d. Aici drumurile lor se despart, din nou, și intrăm, încă o dată, în plină confuzie. Nu mai știi cine care cum face, cine fură avionul de la baza aeriană, cine pleacă cu acte furate în regulă la volanul camionului, cine aleargă nebun prin oraș urmărit de câini care latră în germană, cine se alătură Rezistenței și aruncă în aer poduri prin munți, cine se ascunde prin budele trenurilor, trage gloanțe în cap ofițerilor SS și apoi sare din mers etc. Ideea



Action

Test

e că vom urmări evadarea diferitelor personaje până la trecerea graniței ocupației naziste, fie în Elveția, fie în Spania, fie direct peste Canal acasă în Anglia, totul într-o succesiune de misiuni care prinde logic doar în mintea producătorilor.

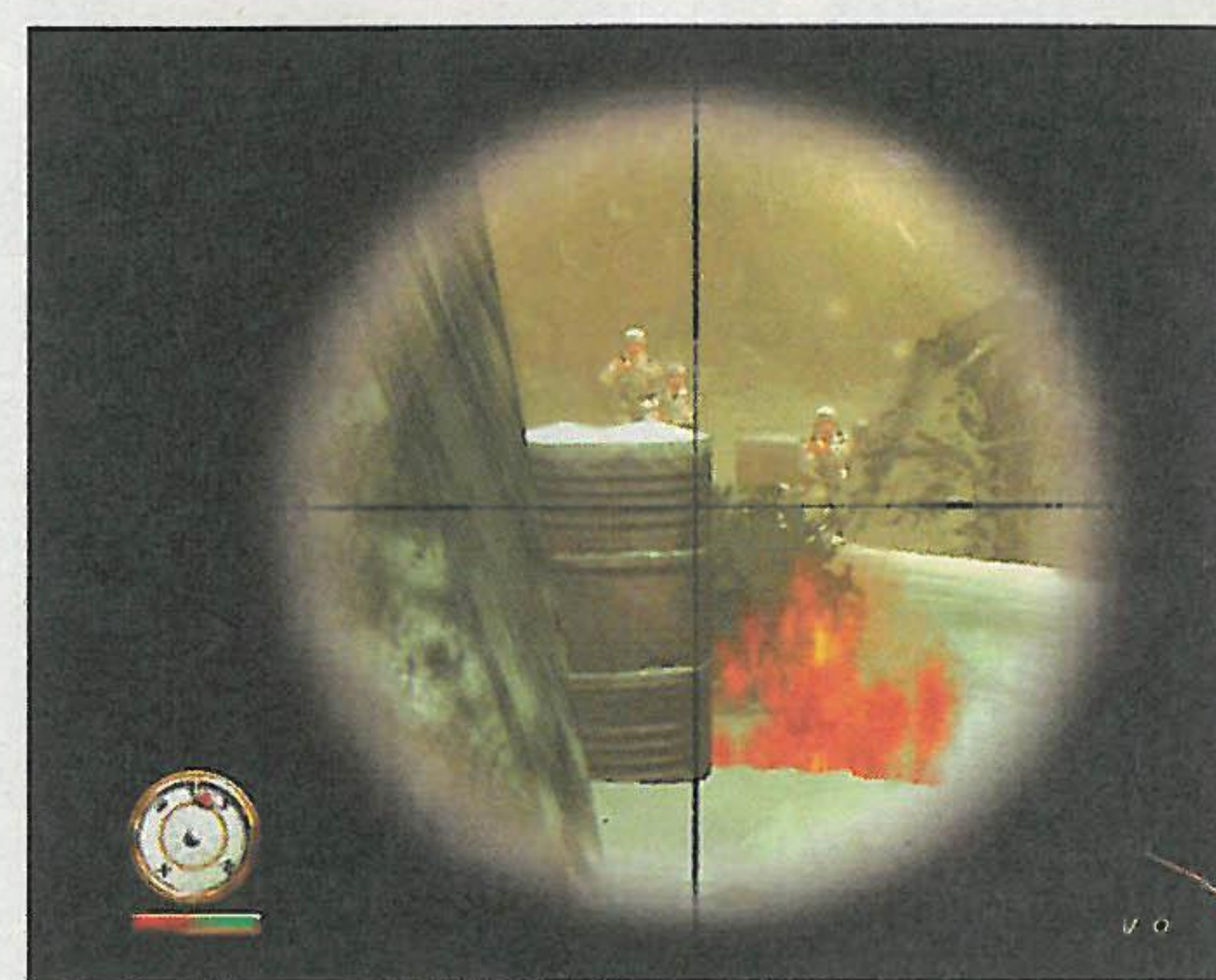
Gameplay-ul primei jumătăți a jocului, axat pe stealth, este destul de monoton. Furișarea, șparlitul legitimațiilor, sabotarea generatorului de curent în închisori și altele de acest gen. AI-ul strică mult din distracție, prinându-se de ceea ce faci când n-ar trebui să se prindă și viceversa. Și dacă tot veni vorba de stricat, trebuie să amintim și controlul greoi. A doua jumătate e mai dinamică, iar fuga, pe lângă câteva puș-coace obosite, devine cea mai sănătoasă armă. În acest scop pot fi folosite și câteva vehicule, printre care camionul, tancheta, motoareta și, de ce nu, trenul. Nu vă faceți iluzii, jocul nu va deborda niciodată de acțiune și de motivație pentru aceasta.

Grafica se înscrie, cât de cât, în medie, mai puțin când vine vorba de personajele cu mișcări rigide și fețe împietrite. Li se trage probabil de la atâta confuzie. Coloana sonoră este reușită, atât muzica, cât și

vocele, când nu se pierde undeva în laringele eroilor, susținând cum pot ele mai bine o atmosferă cam firavă. Multiplayer? Nici vorbă! De altfel, nici tema nu prea permite așa ceva. Atenție, salvările sunt limitate: 4-5 pe nivel. E bine de știut, însă nu va fi niciodată o problemă, misiunile nefiind, în general, foarte extinse.

The Great Escape putea fi mult mai mult dacă producătorii îi acordau mai multă atenție. Tema permite un gameplay mai variat decât ceea ce ne oferă jocul. Story-ul nu este destul de clar, iar misiunile, destul de diverse cel puțin ca loc de desfășurare, par să se succedă în mod aleatoriu. Ideea unei evadări de anduranță din inima Germaniei naziste și până în țara de origine a prizonierilor poate fi exploatată mai bine. Poate un **TGE 2** ar repara lucrurile și ne-ar oferi un joc excelent. Deocamdată însă, avem de-a face cu un titlu mediocru. Mă întreb ce ar fi să jucăm un joc după licența Drumului spre victorie? Să evadezi și să joci fotbal, în același timp. Stealth, action și sport la un loc. Ar fi destul de interesant.

FINAL FANDAXY



Punctaj THE GREAT ESCAPE

PRODUCĂTOR
Pivotal Games

DISTRIBUITOR
SCI

PREȚ
cca. 35 euro

VÂRSTĂ
Fără limită

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

- + Atmosferă de film
- Grafică demodată
- Design de niveluri repetitiv

GRAFICĂ	73%
SUNET	82%
CONTROL	72%
ATMOSFERĂ	70%
DESIGN	72%
MULTIPLAYER	-%

74 %

NECESAR
CPU 1000 MHz
128 MB RAM

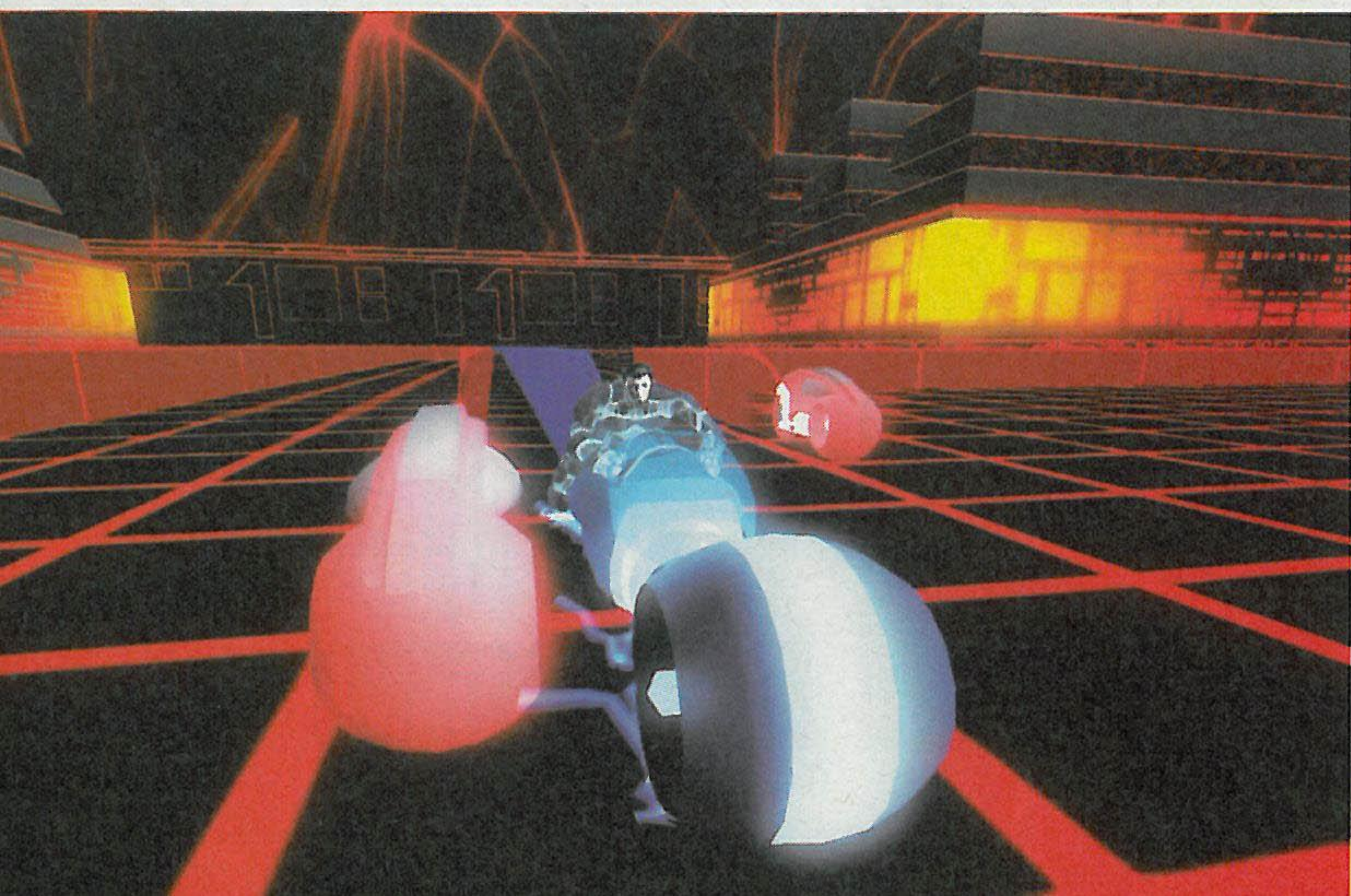
RECOMANDAT
CPU 1500 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
Dirty Dozen



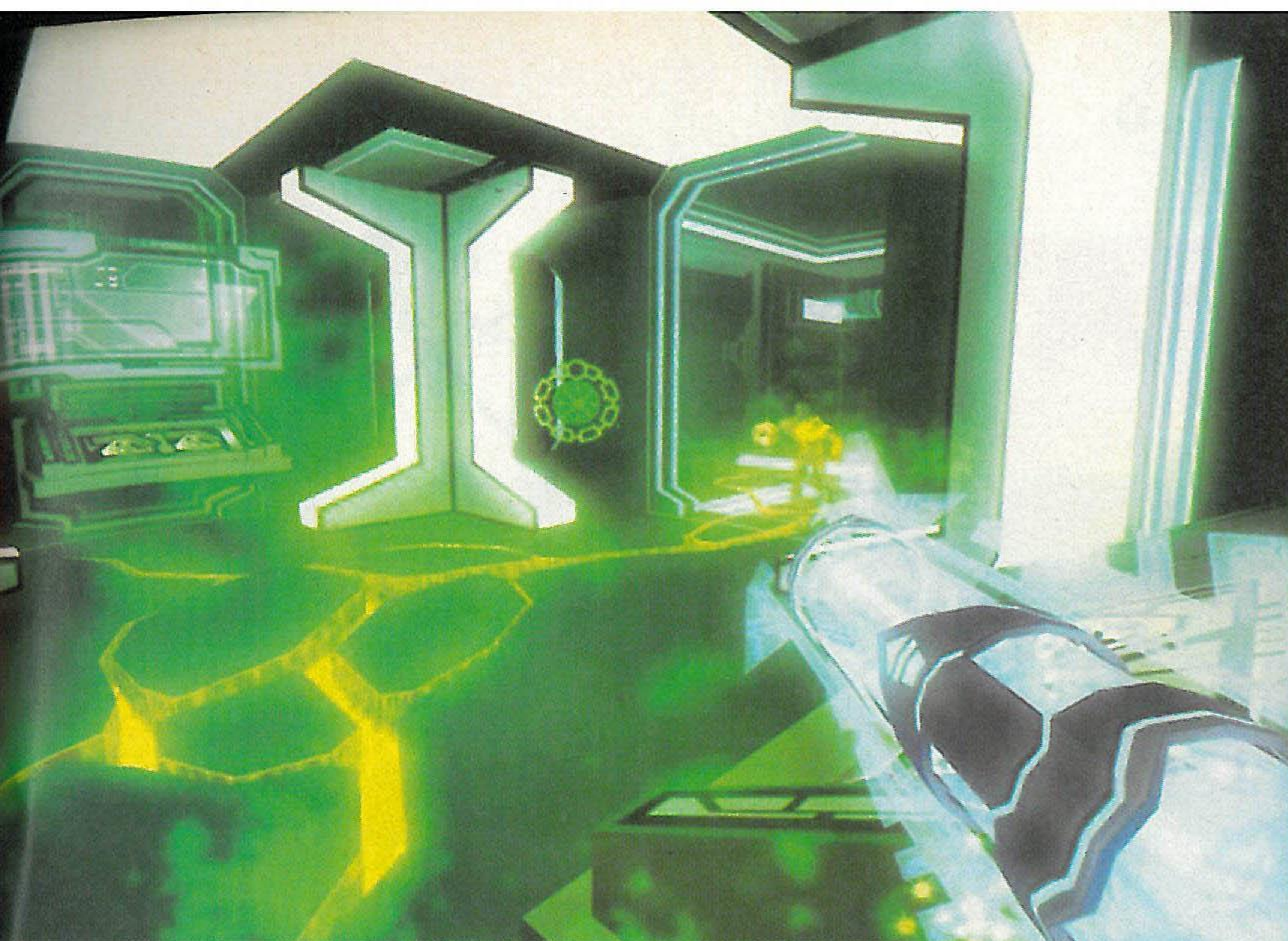
Tron 2.0

Dezvoltat de Monolith Productions, producător cu experiență în materie de FPS, **jocul te aruncă în inima unui calculator, unde trebuie să împiedici băieții răi să pună mâna pe tehnologia prin care se pot încrusta oameni în circuite imprimare**



Jet Bradley face parte din acea rasă de programatori săriți puțin de pe fix care preferă munca în domeniul jocurilor video unui serviciu serios, stabil și cu posibilități de pensionare (ca să nu mai vorbesc de remunerație) în întreprinderea Hi-Tech a părinților săi. Sigur de vocația sa, eroul nostru lucrează ca nebunul la o mașinărie care poate să reducă orice ființă umană la starea de scânteie și să o închidă în interiorul unui calculator, proiect care i-a și adus câțiva inamici destul de geloși. Dispariția tatălui său îl îndeamnă pe Jet să se miniaturizeze, așa că omulețul se trezește într-un circuit al mașinii Ma3a. Odată înghițit programul, Jet își ia discul (arma tipică din *Tron*) și se aruncă la atacul asupra sectoarelor

pline de "bad-uri" ale Ma3a. Din cauza prea multor uși deschise, aceasta a dobândit un virus, pe nume Thorne, care face ravagii. În lipsă de ocupație corupe programele devenind o amenințare pentru sistem și un adversar de eliminat. Dar gardienii verzi ai virusului nu sunt singurii care-i vor pune bețe-n roate lui Jet: în calitate de corp străin, el este etichetat drept nociv și devine ținta AIP, Anti-Intrusion Programs, care-și vor face cu plăcere datoria de a-l vâna. Pentru a se apăra, Jet are la dispoziție discul său magic, dar și un întreg arsenal care se va îmbogăți pe parcursul aventurii. Capabil să blocheze pentru scurt timp rachetele inamice, discul este pe cât de eficace pe atât de rapid, fiind chiar o emblemă a filmului original. Dar

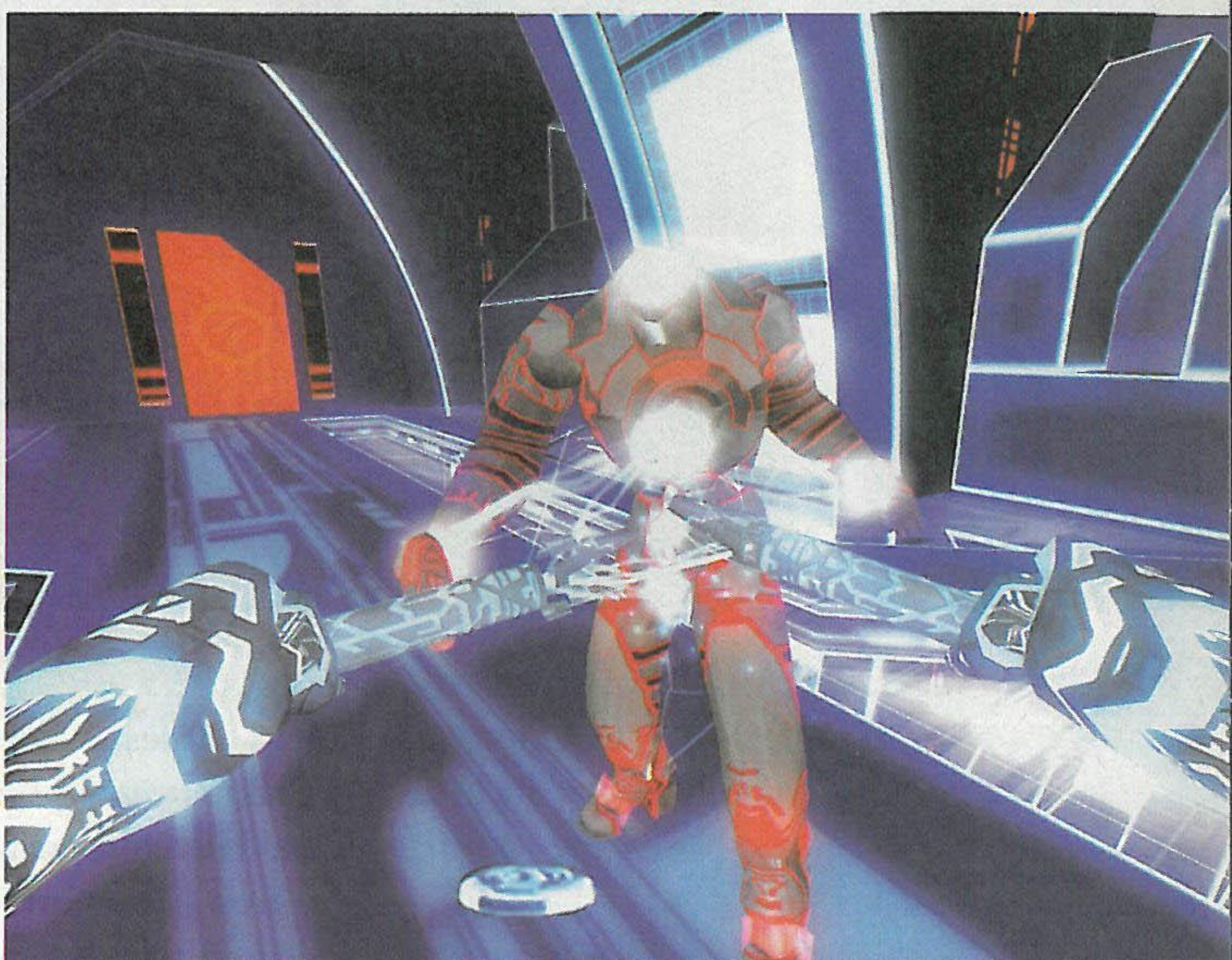


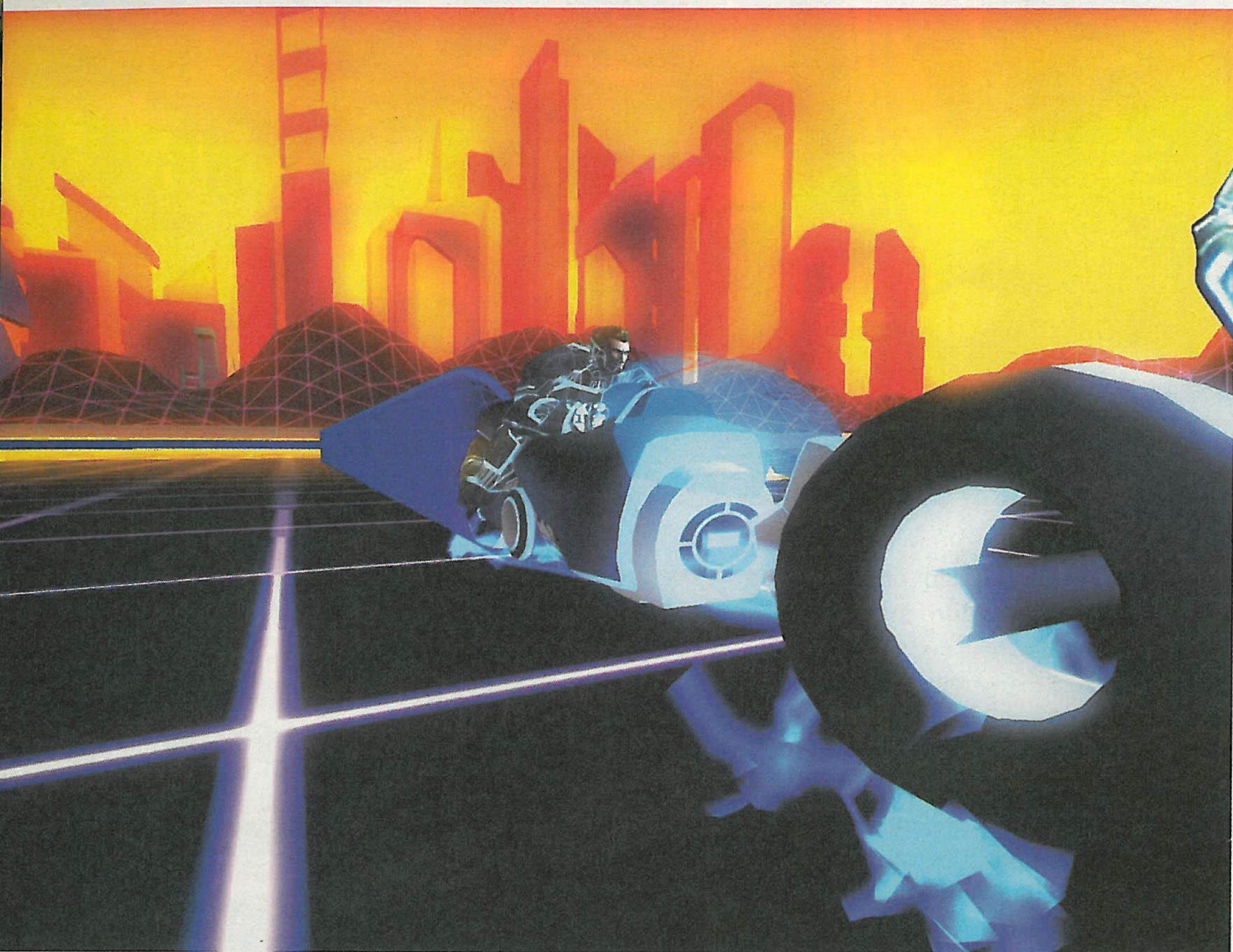
pentru o redare fidelă a acestuia este nevoie de o modelare perfectă și, la acest capitol nu poți să nu fii dezamăgit, în ciuda preciziei sale de-a dreptul diabolice: are o tendință enervantă de a-ți reveni între mâini după ce a traversat toate zidurile întâlnite și, ce-i mai grav, să dispară fără să te anunțe, odată lansat. Acest bug, foarte enervant apare în special în spațiile deschise și te lasă fără apărare, fără armă, obligându-te să faci câteva tumbe pentru a evita proiectilele inamice până când se hotărăște să-ți revină salvator între mâini. Această inconstanță este doar una dintre caracteristicile armei, dar și una dintre slăbiciunile ei în cadrul jocului: chiar dacă nu "dezertează" întotdeauna, discul are traiectorii libere și, uneori, îi trebuie o secundă în plus pentru a reveni între mâinile tale. Dacă ții cont de precizia adversarilor și de frecvența tirurilor acestora, deseori acea secundă se dovedește fatală.

Sub ideile sale foarte bune și originale, descoperim în **Tron 2.0** un FPS autentic, dar care nu este decontaminat de defectele clasice. Pe planul calităților, **Tron 2.0** este superb și

beneficiază de un design original. Regăsim celebrele ziduri în două culori (de exemplu, negru-roșu), care dau o atmosferă foarte reușită. Restul este în aceeași tonalitate, cu apă care se reflectă și personaje bine modelate și animate, totul în spiritul grafic al jocului. A fost făcut totul pentru a te adânci în aventură din interiorul calculatorului, eroul nostru nefiind, de exemplu, obligat să se teleporteze: el împrumută un flux de date. Ușile nu au nevoie de chei, ci de autorizații, gărzile lansează discuri înaintea luptelor etc. Aceeași orientare o are și arhitectura și, între degradările virusului și transferurile de date ideale deplasării, te crezi pur

și simplu infiltrat în propriul PC! Dar toate aceste idei bune au un preț: jocul are mari slăbiciuni de level design. Puțin inspirat, acesta se bazează în special pe autorizațiile pe care trebuie să le cauți în niveluri sau asupra adversarilor și îți cer uneori să faci kilometri întregi dus-întors. Producătorii au încercat să corecteze aceste lipsuri în conceperea nivelurilor prin introducerea unui sistem de actualizare și de sub-programe destul de original și totodată reușit. Inventarul se compune din trei rubrici (Combat, Utility și Defence), care vin să întregască sub-programele pe care le găsești pe teren, asupra adversarilor sau în locații speciale. Găsești de toate: unul te ajută să faci salturi mai mari, altul să fii silențios, altul să lovești mai puternic etc. Spațiul acordat fiecărei rubrici se modifică potrivit misiunilor și condiționează maniera în care vei aborda aventura. Cu sub-programul de forță treci printre adversari ca prin unt, cu cel silențios ești mai discret... cel puțin în teorie! Aici apar problemele: în ciuda unor elemente ca sub-program de discreție sau măciucă electrică ești văzut de nouă ori din zece și trebuie să măтури totul în zonă. Ajungi să lași deoparte toate sub-programele mai cerebrale și să te concentrezi asupra forței gărzilor controlate de AI, căutând cu frenezie





medikit-urile care se dovedesc rarissime în comparație cu nenumăratele încărcătoare de energie pentru arme.

Pentru a te mai încinge puțin și pentru a fi conform legendei Tron, jocul îți oferă, din când în când, în campanie și într-un mod separat posibilitatea să călărești light cycles, celebrele motociclete care ating viteze amețitoare, dotate cu sisteme de frână și accelerație. Alte noutăți sunt prezența diferitelor bonusuri (de exemplu, accelerație) care oferă un plus de varietate ansamblului, dar care nu revoluționează gameplay-ul antediluvian, totuși foarte bun. Viteza jocului și simplitatea regulilor aduc un plus de distracție între două cinematici și alte faze de FPS pasionant. Dacă dorești să te arunci în multiplayer poți să încerci cele câteva moduri care te

așteaptă. Acestea sunt în număr de trei, de fapt, două 1: Light Cycles, Arena/Disk și Tournament/Disk. Primule este jucabil numai în LAN, iar ultimele două te pun față-n față cu alți jucători care lansează discurile.

Tron 2.0 a pornit de pe baze solide și, cu numeroasele sale idei bune se prezintă ca un joc foarte bun, dar care nu poate avea pretenția să fie excepțional. Level designul foarte original în prezentare dar mai degrabă plictisitor în acțiune își arată în timp colții. Discul, omniprezent și destul de distractiv de mânuit la prima vedere se dovedește a fi frustrant la utilizare în situațiile încinse, cu un timp de retur aleatoriu, fiind necesare ore întregi de joc pentru a da peste o armă îndeajuns de eficace pentru a-l înlocui. În ciuda acestor defecte regăsim un ambient informatic foarte bine realizat și un mod multiplayer, agreabil în ciuda limitelor sale. Fiind realizat pe baza engine-ului grafic al lui **No One Lives Forever 2**, modificat cu această ocazie, jocul reia fidel designul filmului lui Disney, cu mari fundaluri negre peste care sunt aplicate culori vii. Ambiente pot să pare minime, dar odată intrat în joc îți dai seama de munca depusă de cei de la Monolith. Animațiile sunt fluide și foarte naturale. Sunetul este foarte bun, cu muzici antrenante, care cadrează perfect cu jocul. Dacă nu ești alergic la un vocabular prea informatic, atunci sigur o să-ți placă această versiune a lui **Tron**, care în loc să scenariul filmului îl prelungește. Pentru un joc inspirat după un film, **Tron 2.0** este o adevărată reușită!

GINGIS HANNA ȘI BARBERA

Punctaj TRON 2.0

PRODUCĂTOR
Monolith Prod.

DISTRIBUITOR
Buena Vista Games

PREȚ
cca. 40 euro

VÂRSTĂ
Fără limită

MULTIPLAYER
Rețea 32
Internet 32

PRO & CONTRA

- + Designul general
- + Ambient informatic bine realizat
- + Cursele de light cycles
- Comportamentul discului

GRAFICĂ	74%
SUNET	85%
CONTROL	79%
ATMOSFERĂ	84%
DESIGN	81%
MULTIPLAYER	72%

80 %

NECESAR
CPU 500 MHz
256 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1000 MHz
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
NOLF 2

ADVENTURE

Inimă-de-Leu și portofel din piele de crocodil

Una dintre cele mai mari speranțe ale toamnei a fost apariția noului joc semnat Black Isle, **Lionheart: Legacy of the Crusader**. Și în revista noastră au apărut câteva avanpremiere despre acest joc, care urma să fie un amalgam inovator al unor elemente consacrate: sistemul SPECIAL, întâlnit și în **Fallout**, o lume medievală care se inspira pe de o parte din realitate, punând în scenă personalități ca Machiaveli sau DaVinci, iar pe de altă parte își trăgea seva din

lumea jocurilor AD&D (inamicii de exemplu sunt variațiuni pe temă dată). Rețeta e genială și, având în vedere firma producătoare credeam că acest proiect nu mai poate fi stricat. Ne-am înșelat! Cei de la Black Isle au pasat dezvoltarea jocului celor de la Reflexive Entertainment, care ne-au demonstrat deja cu **Zax: The Alien Hunter** de ce sunt în stare. După o zi de joc am rămas cu un gust amar: lipsea acea vrajă la care mă așteptam, **Lionheart** nu era în stare să mă țină în fața monitorului... Jocul are un număr foarte mare de lipsuri, despre care puteți citi în articol. Motivul pentru care îl amintesc și în acest mini-editorial este dorința mea de a sublinia un eveni-

ment care se întâmplă foarte des în ultima vreme: producătorii dezvoltă nenumărate jocuri, pe care le denumesc RPG-uri, chiar dacă acestea n-au nici cea mai mică legătură cu acest gen. Azi e la modă să joci RPG-uri, dar când îi întrebi pe cei care se laudă cu astfel de isprave: "Dar, totuși, concret, ce joci?" îți vor veni răspunsuri de genul **Tomb Raider**, **Harry Potter**, **Dungeon Siege**, **Harbinger** etc. Foarte puțini mai sunt care să-ți răspundă: **Icewind Dale** sau **Planescape Torment**, **Wizardry** sau **Might & Magic**. Iar, producătorii încearcă să exploateze această greșală a noastră, până vor exista indivizi care să afirme că un RPG n-are nevoie de poveste. Chiar așa o fi?

NICU CUM LAUDAE

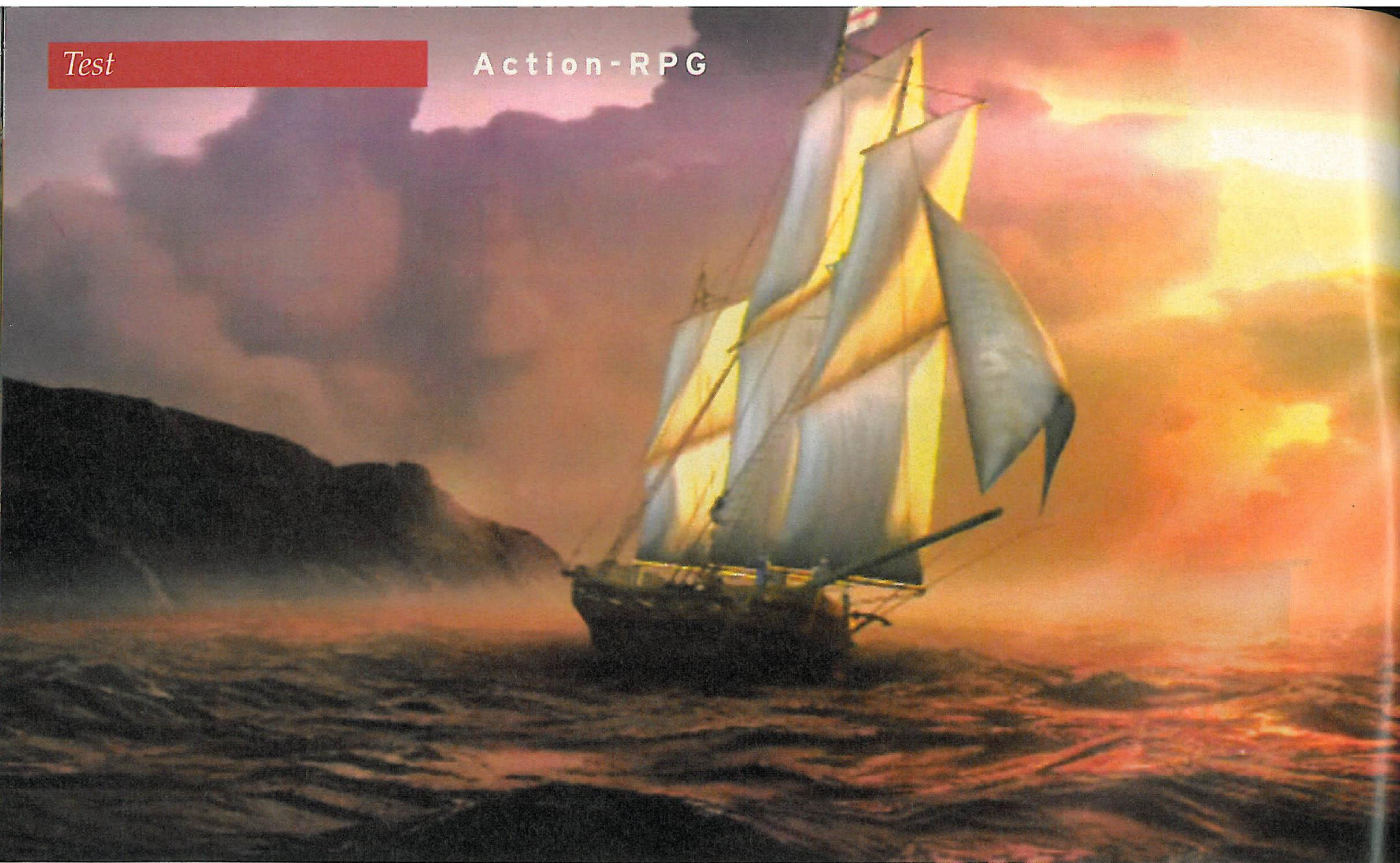
CUPRINS

Pirates of The Caribbean.....74

Lionheart:

Legacy of The Crusader.....78





Pirates of the Caribbean

Argh, ce viață de câine de mare!

Ziua să plutești pe crestele valurilor
înpumate, la apus să te retragi în
cabină fără să-ți mai pese de nimic,
iar noaptea să te lași purtat de dulcele
legănat al grog-ului...

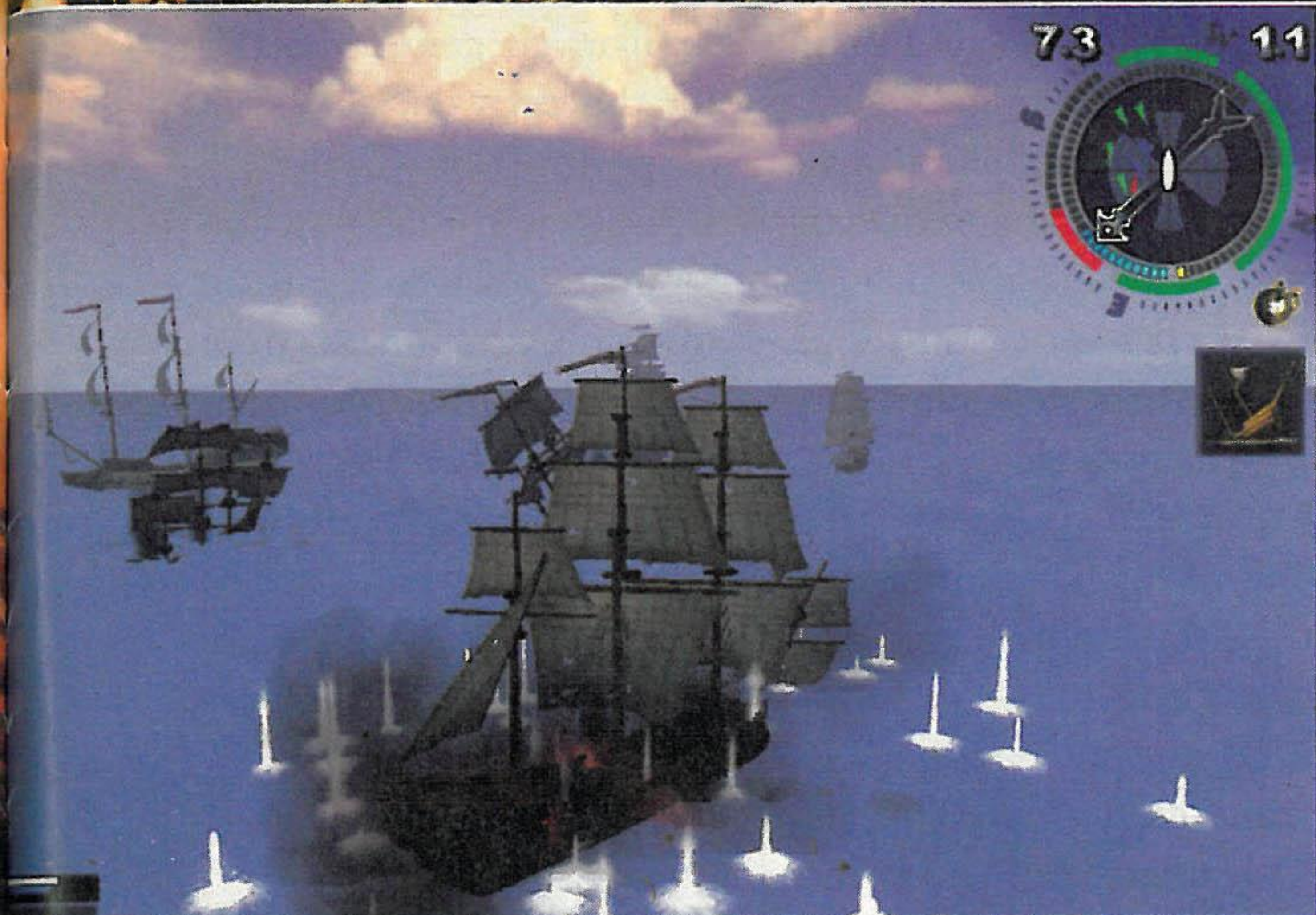
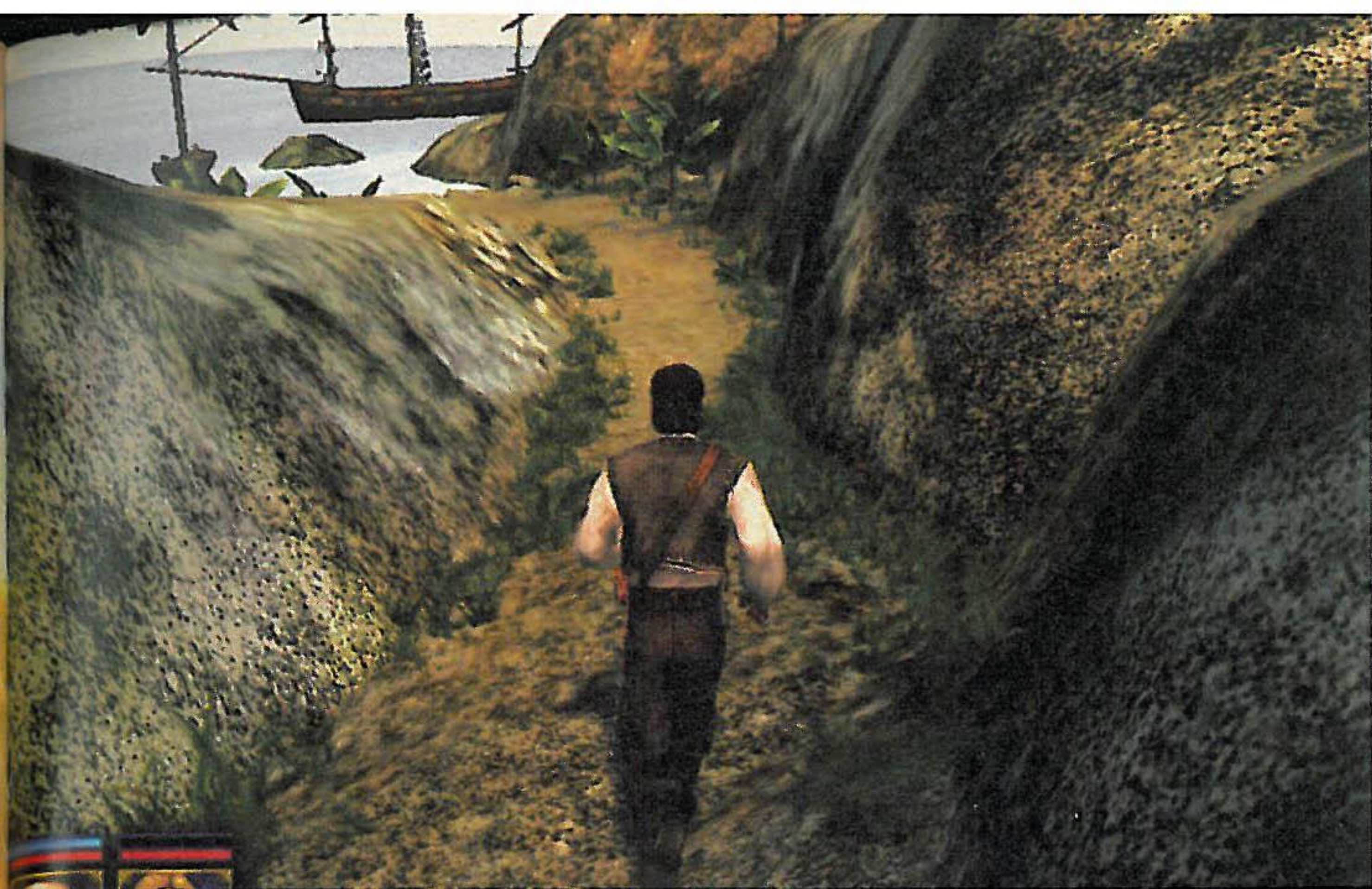


Dezvoltat inițial sub numele de *Sea Dogs 2*, titlul de față este mezinul unui gen care a debutat cu mulți ani în urmă, prin jocul *Sid Meyer's Pirates!*, al cărui concept a fost reluat mai târziu în *Sea Legends* și *Sea Dogs*. Despre noua creație a studioului Akella s-ar putea spune că nu face altceva, decât să grefeze vechile elemente de gameplay pe un engine grafic nou... afirmație care nu este prea departe de adevăr.

Așa cum era de așteptat, *Pirates of the Caribbean* este de o frumusețe vizuală cum rar mai avem parte în ziua de azi. Un apus de soare admirat printre pânzele sfâșiate, o corabie ancorată undeva în zare, departe de palmierii și fluturii din prim-plan, sau un uragan dezlănțuit în miez de noapte, cu fulgere brăzdând cerul și prăjindu-ți ocazional catargul - sunt doar câteva exemple de scene superbe, întâlnite la tot pasul. Acompaniate de o coloană sonoră sublimă, ele te vor prinde cu ușurință în atmosfera exotica și captivantă a jocului.

Povestea te pune în rolul lui Nathaniel Hawk, un căpitan de vas care scapă ca prin urechile acului din portul englezesc Oxbay, după ce acesta este capturat de către francezi în 1630. În aparență, intriga se rezumă la conflictul dintre imperiile coloniale din arhipelag: Anglia, Franța, Spania, Portugalia și Olanda. Însă, foarte curând, vei fi implicat într-o aventură de proporții, cu o serie de quest-uri simultane, personaje ciudate, pirați și legende care, în cele din urmă, se vor dovedi a sta la baza întregului conflict.

De la bun început îți este oferită o libertate maximă de

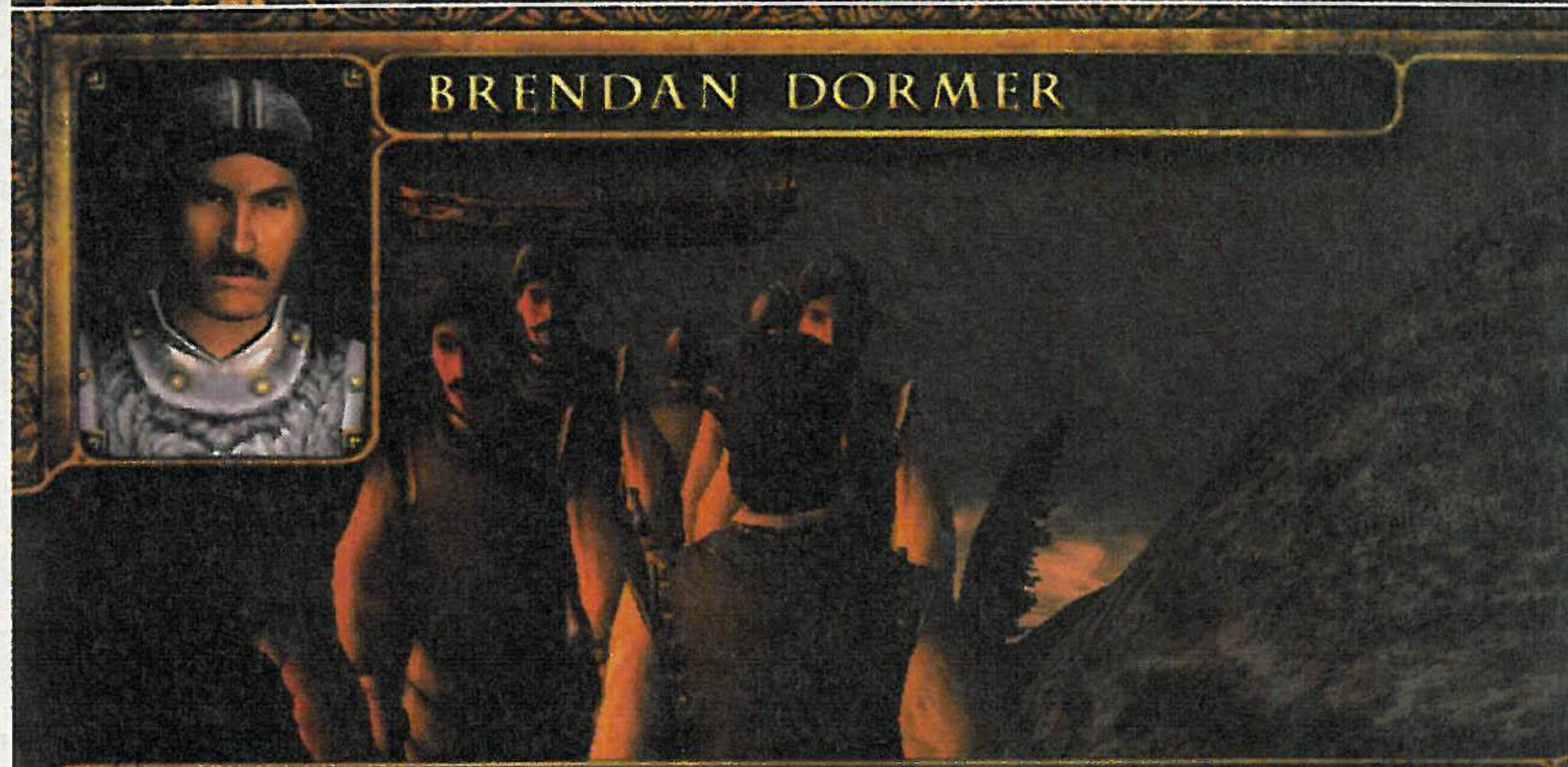


decizie, putând să urmezi povestea principală sau doar să hoinărești fără rost prin arhipelag. Recomandarea mea ar fi să-ți faci rost cât mai curând posibil de o corabie mai serioasă, fie cumpărând una de la orice Shipyard, fie capturând-o în timpul unei bătălii navale. Varianta a doua este cea mai rapidă și interesantă dar, în același timp, foarte dificilă la început: pentru a captura o navă trebuie să te apropii suficient de mult de ea și, în același timp, să îi decimezi fără milă echipajul. O dată ajuns pe puntea inamicului, vei trece la lupta cu sabia și pistolul - care poate sfârși traficul în doar câteva clipe, dacă te-ai grăbit în faza precedentă. Socotind că bătăliile navale sunt sarea și piperul din PotC, vei avea oricum suficiente ocazii de a testa diferitele tipuri de muniție pentru tunuri sau calibrele acestora, și să găsești cele mai bune tehnici de acostare a unei

nave, în funcție de situație (raportul de forțe, direcția și forța vântului etc.).

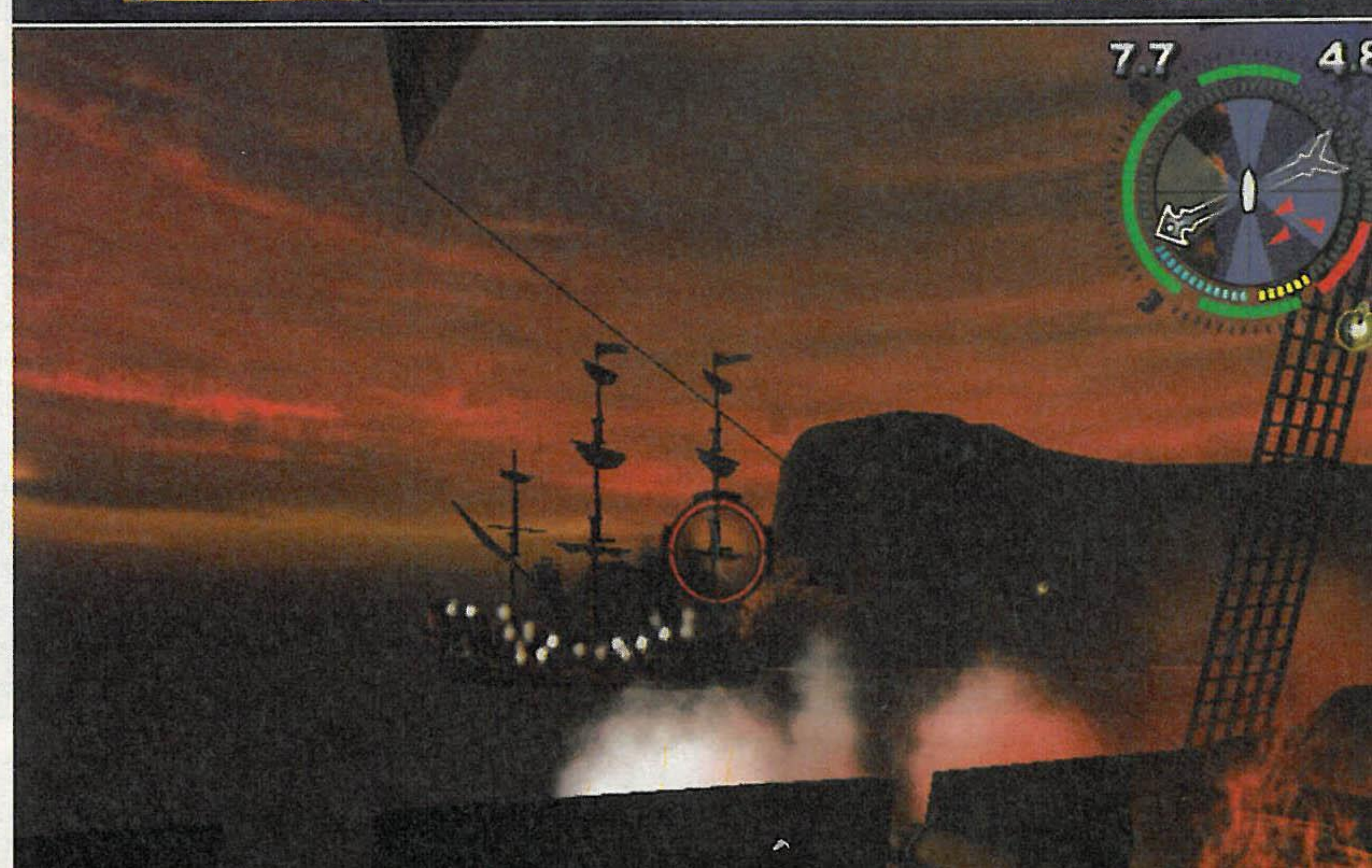
Comparativ cu predecesorii săi, acțiunea lui PotC se desfășoară mult mai mult pe uscat. Orașele-port nu sunt singurele prin care te vei plimba în voie, în căutare de quest-uri, echipaj sau mărfuri. Există acum niveluri de junglă, plaje și catacombe încalcite în care, din păcate, vei remarca stângăcia controlului personajului. Probabil că nu ar fi fost neapărat o problemă această regândire a conceptului clasic, prin accentuarea părții de explorare per pedes, dacă implementarea duelurilor cu săbii s-ar fi ridicat la cea a luptelor între corăbii.

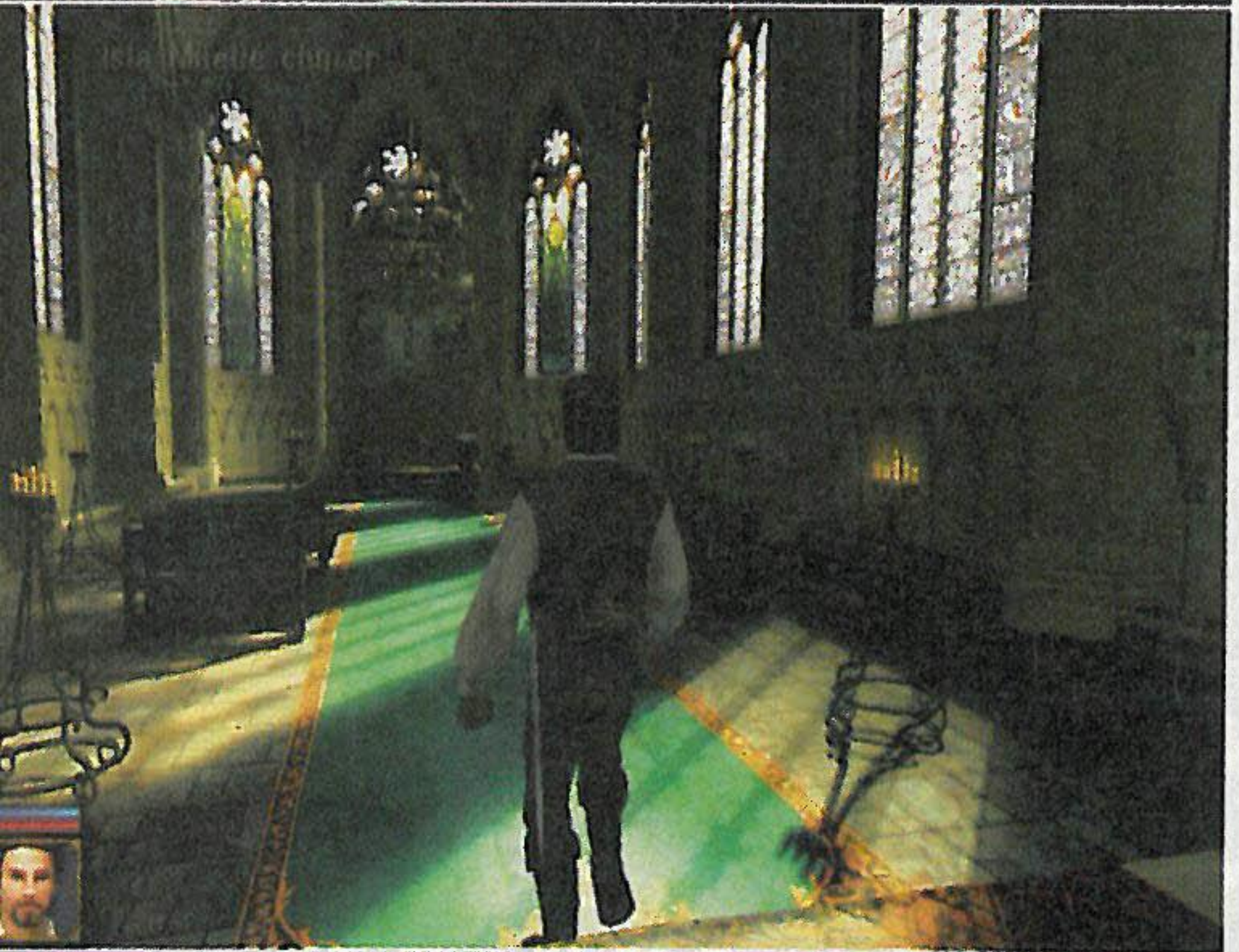
Lăsând la o parte luptele de orice fel, PotC oferă și pacifiștilor o serie de metode de supraviețuire. Spuneam anterior că vasele pot fi și cumpărate, pe bani foarte grei, ce-i drept. Ei bine, deși capturarea și vânzarea corăbiilor este cea



I have a feeling something illegal is going on here.

Not at all, officer. My friends and I are just having a seaside picnic.





mai rapidă cale de a face bani, ea nu este nici pe departe singura. Sistemul comercial funcționează de minune, dacă ai răbdare să îți notezi cele mai radicale prețuri de vânzare / cumpărare a diferitelor mărfuri, pe fiecare insulă (variațiile de preț fiind infime în timp), și dacă ai o flotilă suficient de încăpătoare pentru a renta toată afacerea. Quest-urile aduc și ele bani frumoși, fie că este vorba de misiuni (ne)oficiale din partea unui guvernator sau doar escortarea unui negustor între două insule. Iar, când într-adevăr ai rămas în criză de opțiuni, poți împrumuta cu încredere bani de la loanshark-ul local; deși nu te-ai sfătui, întrucât există riscul să uiți că ai împrumutat bani, și atunci nu-i a bună! Tot aici ar fi bine să amintesc faptul că majoritatea locațiilor din joc au "secretele" lor, în care poți găsi nestemate și bijuterii, bani sau poțiuni. E bine să investighezi lădițele și butoaiile, să cauți prin scorburi și pe sub pietre, pentru că din două diamante vândute obții deja peste 3000 de gold – sumă care nu este tocmai de lepădat, cel puțin la început.

O altă componentă importantă de gameplay este harta arhipelagului, pe care îți conduci navigația propriu-zisă, dintr-o perspectivă "din balon". Aici, deplasarea flotei (reprezentată de o singură corabie) este cât se poate de simplă. Călătoriile din larg sunt punctate ocazional de anumite "random encounters", care amintesc de bătrânul **Fallout**. Acestea pot fi complet aleatoare, de genul unei tornade de care trebuie să scapi cu corabia întreagă, sau pot fi legate de poveste. Un astfel de exemplu este prima întâlnire cu macabra fregată Black Pearl, al cărei echipaj de pirați blestemați bântuie arhipelagul în căutarea "liniștii sufletești". Găsirea unui mod de a pune capăt suferinței acestora este doar unul dintre mulțimea de quest-uri și legende care te așteaptă în **PotC**. O dată cu ele, vor veni și hordaele de scheleți și alte creaturi horror, care populează lumea jocului într-un mod cât se poate de "natural": sălbăticia junglei la miezul nopții, catacombele, epavele – toate acestea sunt locații în care e bine să fii mereu pe fază!

În final, cel mai practic sfat pe care ți-l pot da este să salvezi cât mai des. Nu de alta, dar jocul este bântuit de o groază de bug-uri bizare care, în unele ocazii, m-au împiedicat chiar să avansez în poveste. Cu riscul de a mă repeta, trebuie să remarc încă o dată incomoditatea controlului. Faptul că îți poți configura cum vrei tastele nu te ajută prea mult, dacă nu poți executa mișcări elementare gen sărituri sau strafing. Însă durerea vine în timpul duelurilor, pe care le vei pierde, de multe ori, nu din cauza propriei nepriceperi în mânăuirea săbiei! Mult mai reușită este partea de lupte navale, aici existând două perspective

de joc: din afara navei ai o vedere de ansamblu asupra situației, cu prețul unei acurateți scăzute a tunurilor. Pe când, în modul "first person" de la bordul navei, vei ținti manual corăbiile inamice, pentru o senzație mult mai autentică și intensă. Cei care nu sunt familiari cu genul și nu se vor descurca din start, pot alege un control de tip "arcade", în locul celui "simulation". Restul, care au jucat cu plăcere măcar unul dintre titlurile de gen anterioare, vor regăsi în **Pirates of the Caribbean** farmecul de altădată, o aventură fascinantă și lupte navale de un dramatism cutremurător.

Punctaj PIRATES OF THE CARIBBEAN

PRODUCĂTOR
Akella

DISTRIBUITOR
Bethesda
Softworks

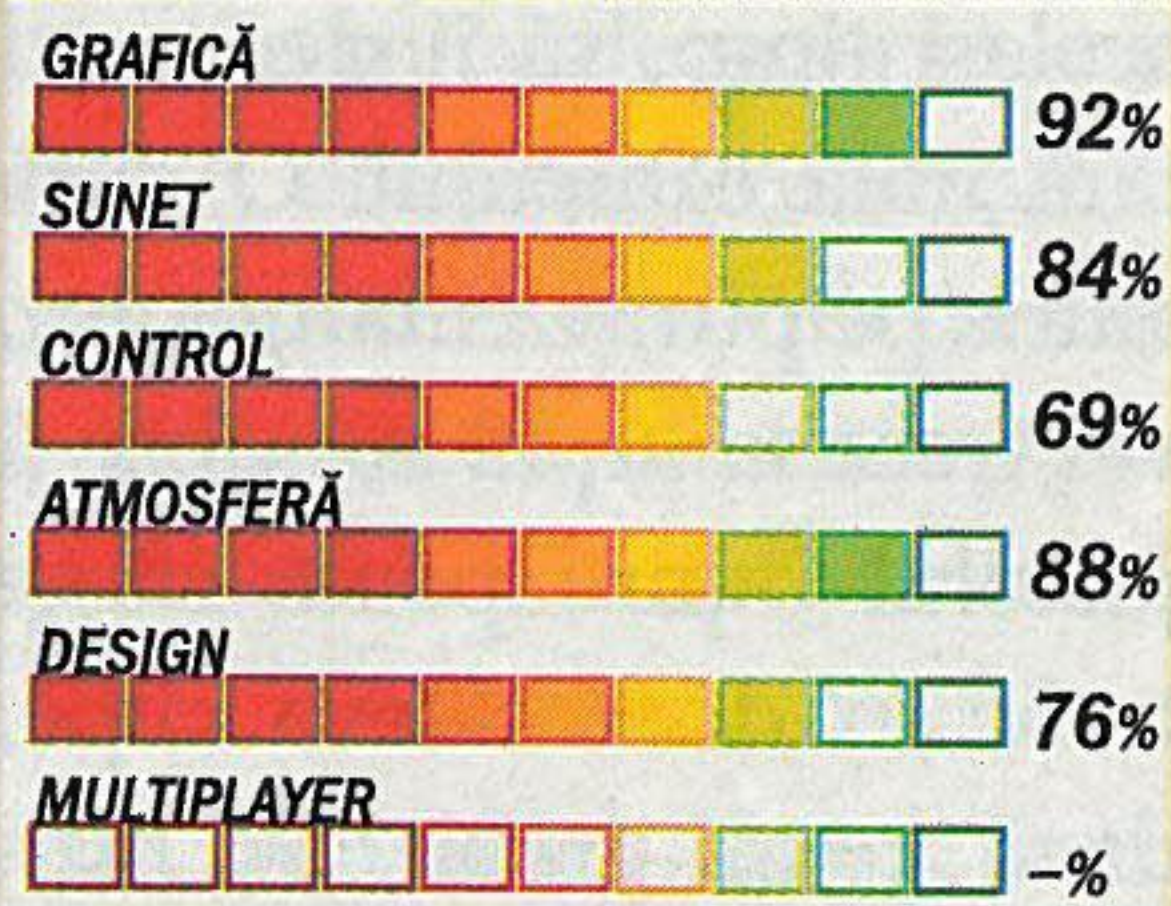
PREȚ
cca. 30 euro

VÂRSTĂ
De la 12 ani

MULTIPLAYER
Rețea -
Internet -

PRO & CONTRA

- + Grafică ireproșabilă
- + Gameplay divers și liber
- + Ambianță autentică
- Multe bug-uri de gameplay



82 %

NECESAR
CPU 800 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1400 MHz
512 MB RAM

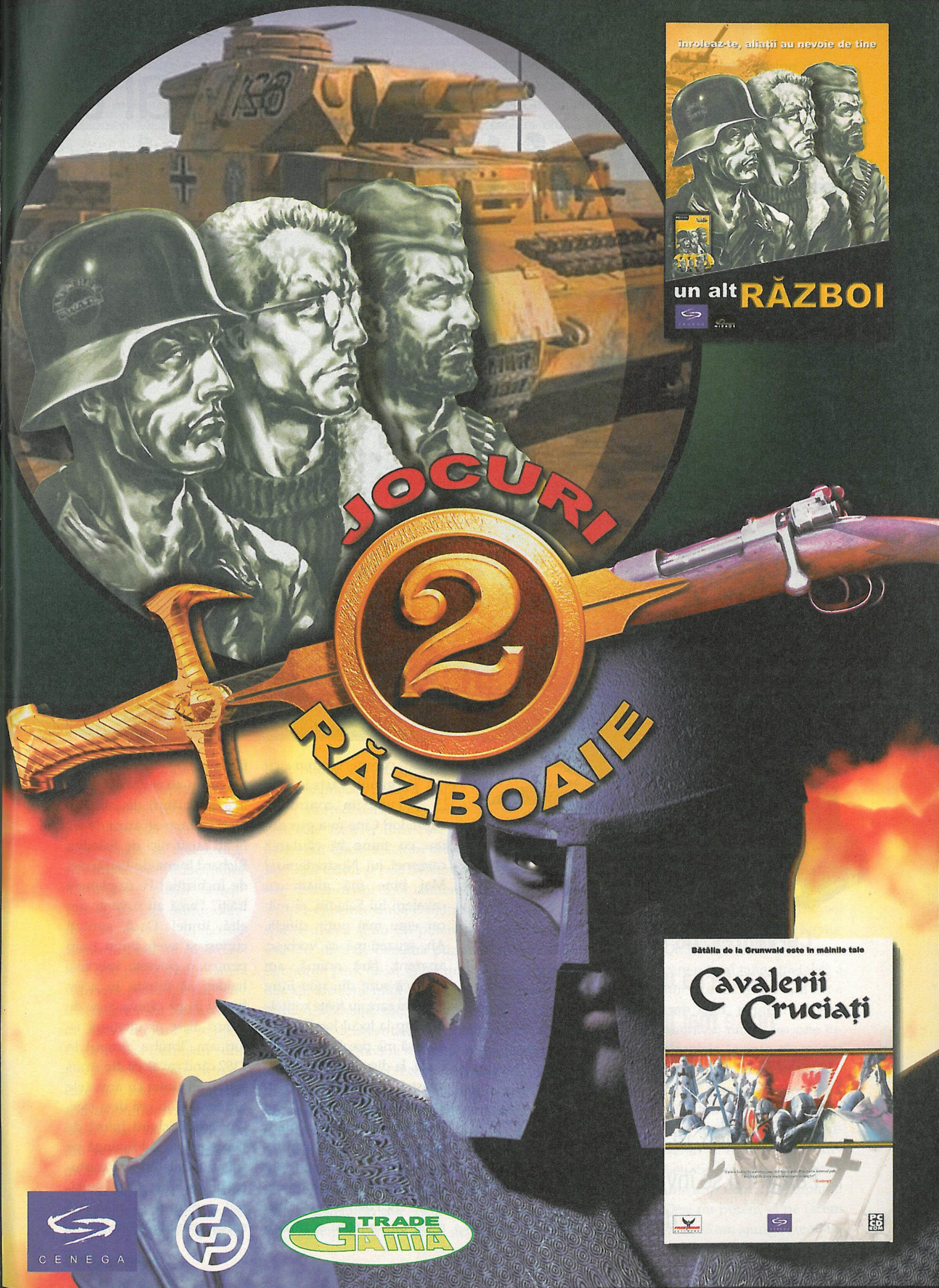
JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
Sea Legends
Sea Dogs

OPINIE SERBAN STOKKER




Nu e chiar atât de rău, pe cât mă așteptam.
Ba e chiar bun; nu foarte bun, dar bun!



Imediat după apariția lui **Pirates of the Caribbean** peste ocean, reacțiile presei on-line au fost dintre cele mai nefavorabile. Așa încât nu am pornit jocul cu prea mare tragere de inimă. Însă nu mică mi-a fost mirarea să văd un joc extrem de solid din punct de vedere grafic și cu un gameplay chiar mai divers decât cel din **Sea Legends**. Dar... trebuia să fie și un "dar": controlul stângaci, bug-urile abundente - cam acestea sunt domeniile în care **PotC** a pierdut enorm din aparenta strălucire.



Inrolează-te, aliații au nevoie de tine




un alt **RĂZBOI**




 



Bătălia de la Grunwald este în mâinile tale

**Cavalerii
Cruciați**



Lionheart: Legacy of the Crusader



**Cervantes, nu mai alerга în stânga
și-n dreapta ca un lunatic, Leonardo,
nu te mai juca cu telescopul lui
Galilei, Shakespeare, nu te lega de
fiecare fată pe care o vezi,
Galileo, te credem pe cuvânt că
Pământul se învârte în jurul Soarelui,
dar nu ne mai stresa...**

Doamne, ce greu e cu geniile astea, n-ai nici un control asupra lor! Cine m-a pus să-i iau cu mine în căutarea cavernei lui Nostradamus? Mai bine mă aliam cu cavalerii lui Saladin, ei măcar erau mai puțin dificili. Ah, scuzați-mă că vorbesc, aparent, fără noimă, am uitat că sunt din nou între oameni care au toate roțițele din cap la locul lor. Dați-mi voie să mă prezint: Antonio Gula, la dispoziția dumneavoastră. Dar de ce mă priviți așa de ciudat... Înțeleg! N-ați mai văzut un reprezentant al rasei Sylvant... Nu vă temeți, nu sunt demon sau vreo altă creatură cu intenții ostile. Încă de mic, abilitățile mele diplomatice și capaci-

tățile mele în domeniul magiei m-au ajutat să trăiesc în pace alături de celelalte rase. Cum, n-ați auzit de ei? N-ați auzit nici de Saladin, Richard Inimă-de-Leu și nici de Inchiziție? Pe ce planetă trăiți? Parcă ați fi venit din altă lume! Dacă sunteți curioși și aveți puțin timp pentru o poveste specială, haideți să intrăm în acest han și lângă câteva cupe de vinuri alese ascultați-mi istorioara. Totul a început în 1192 când cavalerii din Apus s-au confruntat cu armatele Orientului, în cea de-a treia cruciadă. Richard Inimă de Leu a reușit să-l învingă pe sultanul Saladin și a capturat orașul Akra. Când sultanul a refuzat să plătească suma revendicată de regele

Angliei, Richard, ascultând de unul dintre consilierii săi, a măcelărit 3000 de prizonieri. Misticul sfătuitor a reușit însă să-l atragă pe rege în capcană, făcându-l să execute un ritual antic numit Disjunction. În urma

actului prostesc al lui Inimă-de-Leu, lumea a fost invadată de horde interminabile de monștri, demoni și fantome. Pentru a elimina această amenințare, care depășea conflictul dintre Occident și Orient, cei doi eroi, Richard și Saladin, și-au unit forțele reușind să sigileze riftul prin care creaturile malefice invadaseră lumea. Victoria era însă în același timp dulce și amară: deși amenințarea imediată a fost eliminată, magia și

nenumărate creaturi diabolice au scăpat în lume, terorizând oamenii. Pacea de odinioară era pentru totdeauna pierdută. În secolele care au urmat, curajoșii Templieri, moște-



nitarii nobilei misiuni a lui Richard, au luptat împotriva forțelor întunericului prin întreaga Europă și Asia. Magia se amestecase cu sângele oamenilor, unora dăruindu-le puteri nemai-văzute, pe alții scufundându-i în mizerie. În aceste vremuri grele au luat naștere cele patru rase umane. Oamenii pursânge sunt indivizi care n-au fost afectați de nici o ramură a magiei. Cei din rasa Demokin sunt descendenți ai unor oameni care au fost îmbibați de spiritele unor creaturi ca fiendii sau impii. Indivizii din această rasă se împacă mult mai ușor cu oamenii pur sânge, decât cu celelalte rase. Ar mai fi așa-numiții Feralkini, descendenții unor

oameni care au fost atinși de un spirit animalic. Ei sunt mult mai puternici decât indivizii celorlalte rase și încă mai păstrează unele trăsături animale. Mai există și rasa Sylvant, nume sub care sunt cunoscuți descendenții unor oameni afectați de puternicele forțe magice eliberate după Disjunction. Ei poartă înăuntrul lor spirite divine și au un potențial magic superior celorlalte rase. În afară de oamenii puri, fiecare rasă dispune de un așa numit perk rasial. Și cei pursânge au astfel de avantaje, dar ale lor sunt mult mai generale. E puțin incorect să le numim avantaje, căci aceste trăsături, presupun și acceptarea unor dezavantaje. De exemplu, cel care are un limbaj ales și îi curge în vine sânge de negustor, nu va fi un spada-sin la fel de bun ca cel care excelează în putere și rezistență. Mai târziu, pe parcursul jocului, aceste perks-uri se vor îmbogăți în urma îndeplinirii anumitor misiuni și în urma acumulării de experiență.

Mult mai puternică decât Templierii este Inchiziția, care a eradicat orice formă a magiei, pentru a readuce pacea în lume. În realitate, sub acest pretext, ei au eliminat adversarii care le stăteau în cale. Acum, în 1588, această pace fragilă este amenințată din nou de niște forțe necunoscute.

Ciudată povestioară, nu-i așa? Și eu am auzit-o când am fost adus la Barcelona de prietenul meu Signor Leo (dar voi mai bine spuneți-i Signor Da Vinci), omul acela cărunț care repară mâna metalică a lui Cortés. Memoria m-a cam lăsat, neputând să-mi amintesc nimic din cele întâmplate înainte să evadiez din mâna comercianților de sclavi. Spiritul pe care-l port cu mine mi-a spus că și tu ești unul dintre descendenții lui Richard Inimă-de-Leu. Să știi că avem o misiune importantă de împlinit! Deși nu putem să ne facem iluzii că am ajunge vreodată

pe tronul Angliei, ne putem mândri cu niște abilități unice moștenite de la faimosul cavaler. Deși nu știu ce vânt te-a adus în Barcelona, te sfătuiesc să te alături unei facțiuni, astfel vei fi mai protejat de atacuri. Deoarece nu există clase de caractere, ești liber să procedezi după cum îți șoptesc instinctele sau spiritele: dacă crezi în onoare și de puterea oțelului ți-aș recomanda, să intri în ordinul Cavalerilor Templieri, dacă ești convins de natura diabolică a magiei, poți să duci mai departe cauza Inchiziției sau poți să cauți La Calle Perdida și să urmezi căile magiei.

Vor-bind de magie, trebuie să recunosc că nu te cunosc prea bine, așa că nu pot să-ți spun care dintre cele trei spirite s-a oferit să te ajute în misiunea ta. Fiecare dintre ele îți da posibilitatea să folosești magia, dar în feluri diferite. Până ce spiritul divin încearcă să-ți ofere protecție prin formule magice ca Heal sau Armor, cel animalic îți oferă puteri supranaturale. În total există în jur de 60 de formule magice. Poți să și ignori prezența acestei ființe misterioase, dar eu îți recomand să încercați să trăiți în pace. Dobândind experiență îți vei putea îmbunătăți aptitudinile. Nu mă refer doar la cele magice, ci la toate. Și cum nu există clase de personaje, nu există nici restricții: vei putea fi în același timp vrăjitor, luptător și hoț. Libertatea aceasta are însă un mare dezavantaj: granița dintre bine și rău se șterge, astfel doar moralitatea va oglindi consecințele acțiunilor tale. Indiferent dacă ești salvatorul orașului sau un ucigaș mizerabil, oamenii din jurul tău te vor trata la fel. Oricare facțiune



POSEIDON CU MILA Și în special nu-l mai lăsați pe Da Vinci la bord, că face prea multe experimente!



THERE CAN BE ONLY ONE! Ahh, fi-ar să fie, iar sunt pe tărâm sfânt și nu pot lupta!



CUM ADICĂ N-AM ACOPERIRE? Dealer-ul mi-a spus că celularul meu va funcționa și în gaură de șarpe!



ARHITECTURĂ ÎN STIL hmmm supranatural! Atmosfera locurilor e stricată de grafica subțirică

l-ai alege îți vei da seama că aventurierii de aici nu duc lipsă de misiuni. Deși câteva dintre acestea se vor putea rezolva pe cale amiabilă, nu te lăsa indus în eroare, majoritatea vor necesita folosirea forței brute. Nu te baza nici pe companionii care se oferă să te însoțească: nu-i poți controla în nici un fel! Inamicii pe care-i vei întâlni se vor remarca prin numărul lor și nicidecum prin inteligența lor. Deoarece nu numai că sunt mulți, dar sunt și destul de puternici, te sfătuiesc să urmezi lozinca „Divide et Impera!”. Pe oriunde ai păși e bine să-ți ții deschiși ochii, nu știi niciodată sub care tufiș sau stâncă dai de vreo comoară ascunsă. Nu te speria de personajele sărite de pe fix cu care te vei întâlni, ei sunt sarea și piperul vieții de aici. Vorbind de personaje ciudate, e timpul să-mi culeg camarazii și să ne continuăm drumul, deoarece se face cam târziu. Îți urez succes în aventura ta prietene, dar înainte să pleci, ascultă de vorbele unui aventurier cu experiență, drumul ales: va fi plin de peripeții!

OPINIE ERDEI JĂCINT



Mă așteptam la mult mai mult din partea celor de la Black Isle! Lionheart nu e nimic altceva decât un RPG mediocru!

Singura vină pe care o poartă băieții de la Black Isle constă în faptul că nu s-au ocupat de dezvoltarea jocului. Cei de la Reflexive au încercat să facă o treabă bună, dar nu prea le-a reușit. Deși mie-mi place perspectiva izometrică, grafica din Lionheart mi-a lăsat un gust amar. De sunete și muzică, nici nu mai vorbesc... Înainte de apariția jocului eram încântat de ideea că producătorii vor folosi sistemul SPECIAL. Speram să iasă ceva la fel de reușit precum Fallout, dar nici vorbă! Singurul lucru care mai salvează jocul e povestea originală și marile figuri ale istoriei care contribuie activ la dezvoltarea firului epic. Lionheart nu e altceva decât un hack'n'slash mai evoluat, cu pretenția de a fi considerat un RPG clasic.

Punctaj LIONHEART

PRODUCĂTOR
Reflexive

DISTRIBUITOR
Best Computers

PREȚ
cca. 33 euro

VÂRSTĂ
De la 12 ani

MULTIPLAYER
Rețea 4
Internet 4

PRO & CONTRA

- + Prezența personajelor istorice
- Grafică demodată
- Adaptare proastă a sistemului SPECIAL
- Nu se ridică la nivelul așteptărilor

GRAFICĂ	73%
SUNET	71%
CONTROL	73%
ATMOSFERĂ	78%
DESIGN	75%
MULTIPLAYER	77%

74 %

NECESAR
CPU 600 MHz
128 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1000 MHz
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
Fallout 2
Icewind Dale

SPORT

CUPRINS

Tony Hawk's Pro Skater 482

MS Flight Simulator:
A Century of Flight.....84City Interactive - cei cu
capul în nori

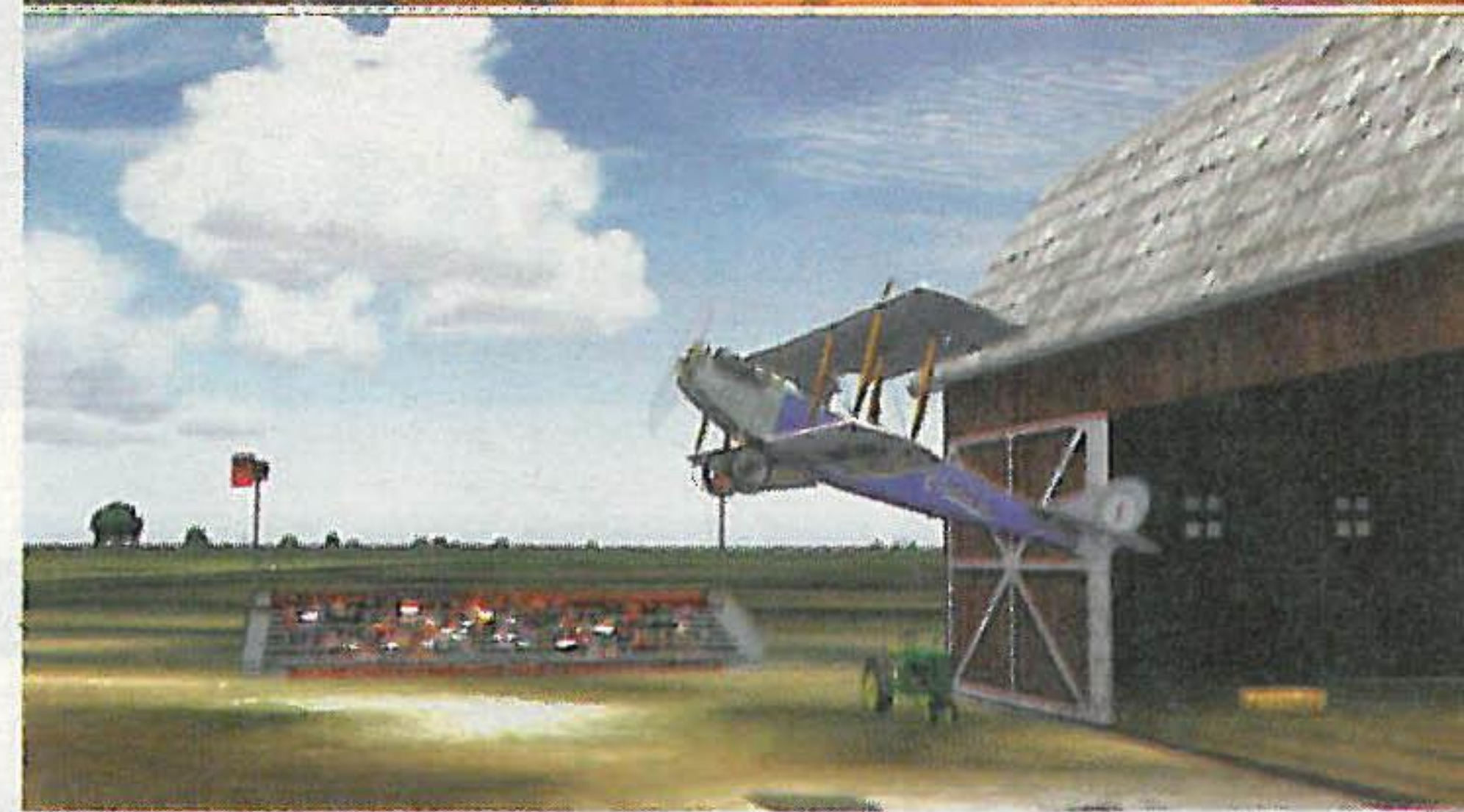
Se pare că polonezii de la City Interactive au făcut o fixație pe "inventarea" de genuri, povești și elemente "originale" de gameplay. Unul dintre titlurile lor dubioase este **P2**, un RTS spațial dezvoltat după chipul și asemănarea seriei **Homeworld**, care se va remarca printr-o "poveste excepțională"... în care controlezi un grup de oameni exilați pe nedrept... he, he. Foarte original, dacă ai jucat **Homeworld**! Dar nu despre el vroiam să vorbesc, ci

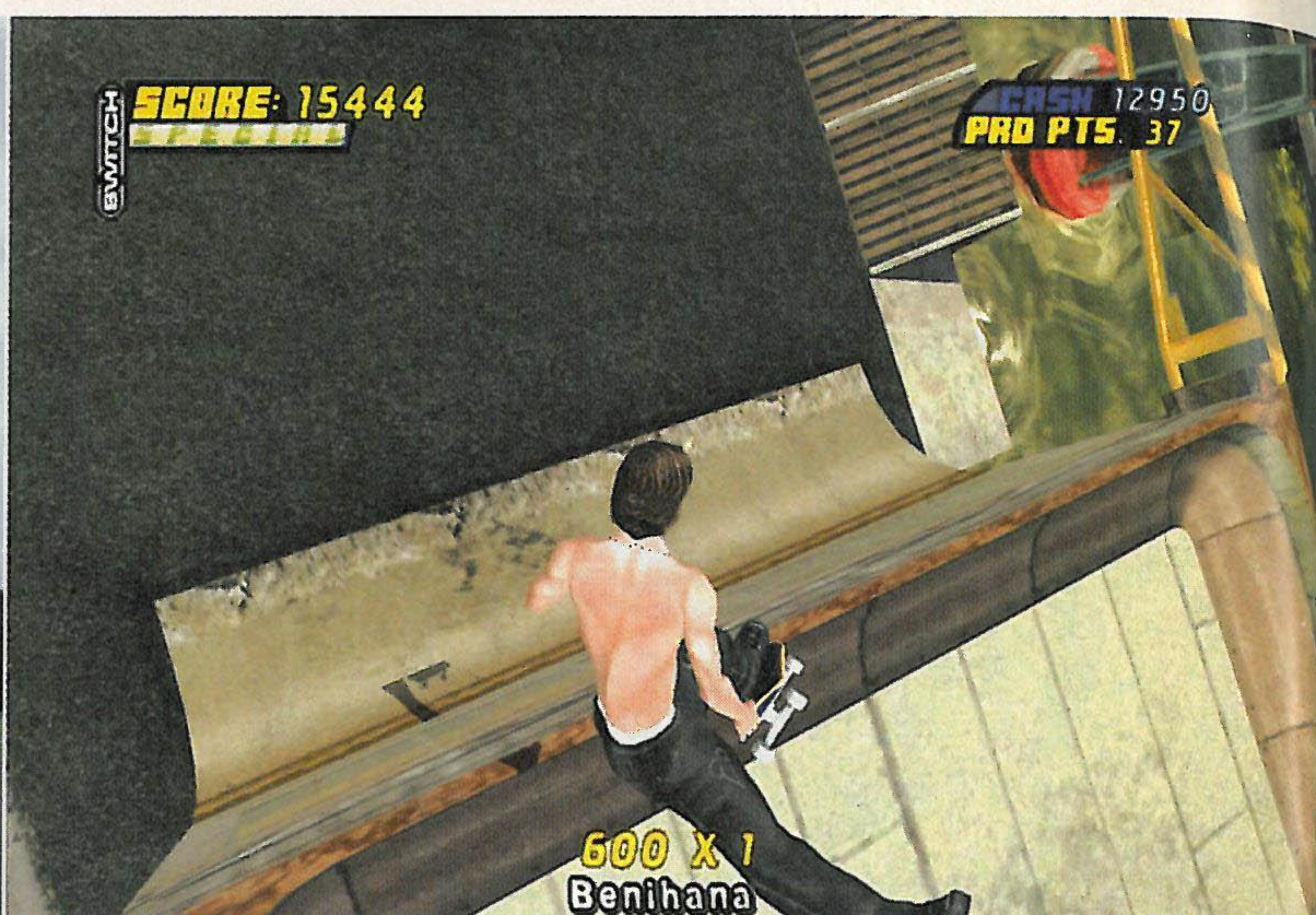
despre și mai originalul **Wings of Honour**, un simulator de zbor arcade plasat în primul război mondial, prin care aceiași polonezi se laudă cu născocirea unui nou gen de jocuri: "flying sim adventure". Oau! Se vede treaba că băieții mizează pe anonimatul lui **Crimson Skies** - renumitul titlu lansat de Microsoft cu trei ani în urmă. Până și imaginile de cutie ale celor două jocuri sunt izbitor de asemănătoare!

Dar să trecem mai departe. O altă manie a celor de la City Interactive este instigarea la confuzie în masă, prin schimbarea strategică a denumirilor și joaca de-a "uite demo-ul, nu e demo-ul". Titlul original al sus-amintitului **P2** ("working title") era

Project Earth 2, iar **Wings of Honour** fusese cunoscut, până în luna mai, drept **Aces of WWI**. Pe la jumătatea lui august, politica lor pro-confuzie s-a făcut simțită din nou, o dată cu strecurarea pe Internet a unei versiuni demo **Wings of Honour**. City Interactive a intervenit cât ai zice dropie, solicitând site-urilor ospitaliere să retragă demo-ul, pe motiv că acesta ar fi fost o versiune dedicată doar pre-sei. Dar, ca să nu ne lase cu pleoapa-n soare, ne-au pro-mis că vor lansa și o versiune publică, aproape simultan cu apariția jocului în magazine... adică taman la încheierea acestei ediții PCG. How nice!

COGITUS INTERRUPTUS





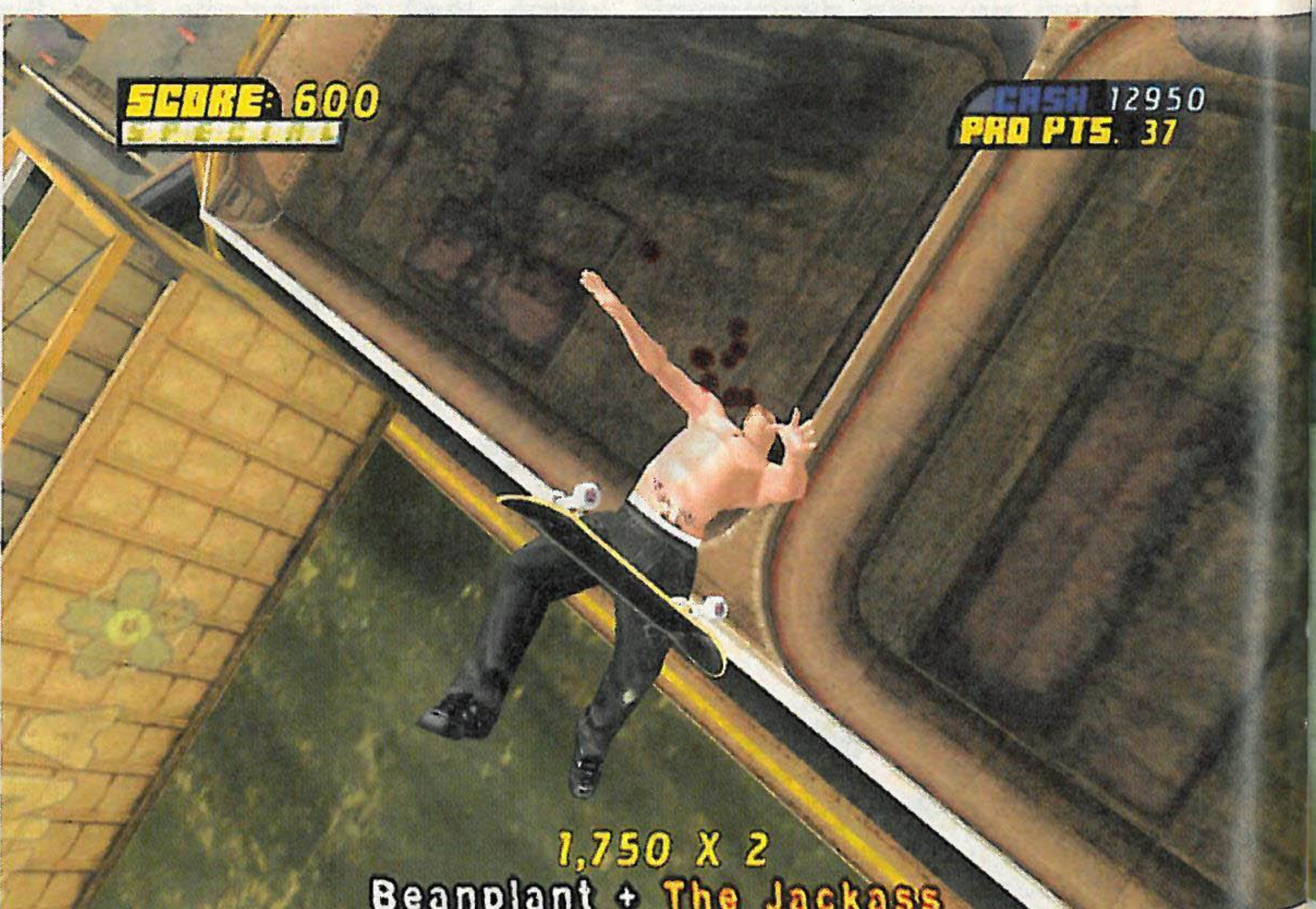
Tony Hawk's Pro Skater 4

De la debutul celui de-al doilea episod și pe PC, seria Tony Hawk Pro Skater a fascinat fanii simulatoarelor sportive. **Când anul trecut apăruse al treilea episod cu suport multiplayer, toată lumea credea că nu se poate mai bine...**

Dar a apărut Tony Hawk's Pro Skater 4 și, din cauza nenumăratelor îmbunătățiri aduse în special gameplay-ului, putem spune că acesta este cel mai bun joc al seriei. Pe lângă multe alte schimbări făcute de producători, cea mai importantă este modificarea sistemului de misiuni și a sistemului de progresare a jucătorului. Tony Hawk 4 renunță la deranjantul concept al nivelurilor în care executarea acrobațiilor este limitată de timp. Această inovație nu trebuie neglijată, deoarece tradiționalele partide, în care după două minute trebuie să ieși de pe pistă, deveneau parcă fade. Dându-și seama că jucătorii vor să exploreze liber pista, dar în același timp vor

să îndeplinească și provocările oferite de aceasta, producătorii au încercat să împace și capra și varza, realizând noul mod de carieră. Noul mod seamănă cel mai mult cu opțiunea free-skate: poți să te plimbi de voie pe pistă și când crezi că te-ai familiarizat cu ea poți să încerci să îndeplinești

provocările oferite de aceasta... dacă vrei. Fiecare dintre aceste misiuni este legată de un personaj pe care-l vei întâlni pe pistă: după ce vorbești cu acestea poți accepta provocarea pe care ți-o propun, care trebuie însă executată într-un anumit timp dat. Dacă nu-ți place oferta unui personaj poți să te duci să



vorbești cu altul, sau pur și simplu mai faci niște ture și să te întorci când te simți pregătit. Ritmul noului mod de carieră este mult mai relaxat decât cel al episoadelor anterioare, în care întotdeauna erai presat de timp. Acest ritm mai domol a permis realizarea unui spațiu de joc mult mai vast: pe fiecare dintre cele nouă nivele te vor aștepta 16 misiuni, nivelul de dificultate urcând cu multe peste cel al predecesorului. În **Tony Hawk 3** după câteva ture de familiarizare cu pista, un jucător pus pe fapte mari putea termina modul de carieră din prima încercare - acest lucru va fi mult mai greu în cazul succesorului. Provocările deja cunoscute au devenit mai complicate, combo-urile mai variate și puțin mai greu de executat, iar noile misiuni, precum cursele de viteză, te fac și ele să transpiri nițel. Nu există skateri noi în afara rangurilor care se pot câștiga, dar parcurgerea modului single-player va fi și așa destul de grea. Nivelurile s-au mărit în toate dimensiunile: sunt mai lungi, mai late și mai înalte. Primele piste încă nu sunt chiar așa de spectaculoase, dar odată ajuns pe Alcatraz trebuie să iei în considerare și factorul înălțime din cauza dealurilor și clădirilor. Seamănă cu Tokyo-ul văzut în episodul anterior, doar că este mult mai mare și mult mai puțin limitat. Tot în Alcatraz vei întâlni prima oară portalurile warp, care-ți dau posibilitatea să zbori într-o altă parte a stagiului continuându-ți jocul într-o cu totul altă zonă. Controlul de bază a rămas neschimbat, dar noile manevre necesită o atenție sporită. Acum manevrele ca agățarea de bara unei mașini sunt mult mai simplu de executat. Partidele online au loc prin intermediul serverelor GameSpy Arcade. S-a păstrat toate modurile din **Tony Hawk 3**, la care s-au mai adăugat niște selecții de trucuri și combo-uri noi. Numărul maxim de jucători a fost crescut la opt, existând acum și un nou mod de echipă. Fanii seriei s-au plâns că episodul anterior deși era distractiv, li se părea prea ușor. În **Tony Hawk 4** nu cred să mai fie vreun jucător care să se plângă de nivelul de greutate: aceasta evoluează treptat, de la primele misiuni care sunt destul de ușoare până la ultimele când ți se va cere aproape imposibilul. Misiunile sunt mult mai distractive și mai creativ realizate decât ce am văzut în episoadele anterioare, deși unele poate aveau nevoie de niște instrucțiuni mai clare. Atât din punct de vedere al

modului singleplayer, cât și al celui multiplayer avem de-a face cu un joc bine gândit și precis realizat. Dacă luăm un screenshot din **Tony Hawk 3** și unul din partea a patra, la prima vedere nu observăm nici o diferență, parcă ar fi aceleași. Și nici nu ne-am înșela deoarece în afară de schimbări minore, ca rafinarea modelelor persoanelor care apar în joc sau cizelarea texturilor, producătorii nu prea s-au atins de engine-ul jocului. Singura problemă e că jocul pare neoptimizat: pe un calculator dotat cu un procesor de 3,2 GHz și cu o placă grafică GeForce FX 5900 Ultra, de multe ori framerate-ul scade sub valoarea acceptabilă. În schimb la capitolul sunete producătorii merită toate laudele: coloana sonoră e formată din piesele unor trupe ca AC/DC, Aesop Rock, De La Soul sau Iron Maiden. În concluzie, atât din punct de vedere al modului singleplayer, cât și al celui multiplayer avem de-a face cu un joc bine gândit, o piesă obligatorie pentru toți fanii jocurilor de sport.

NICUM CUM LAUDAE

Punctaj PRO SKATER 4

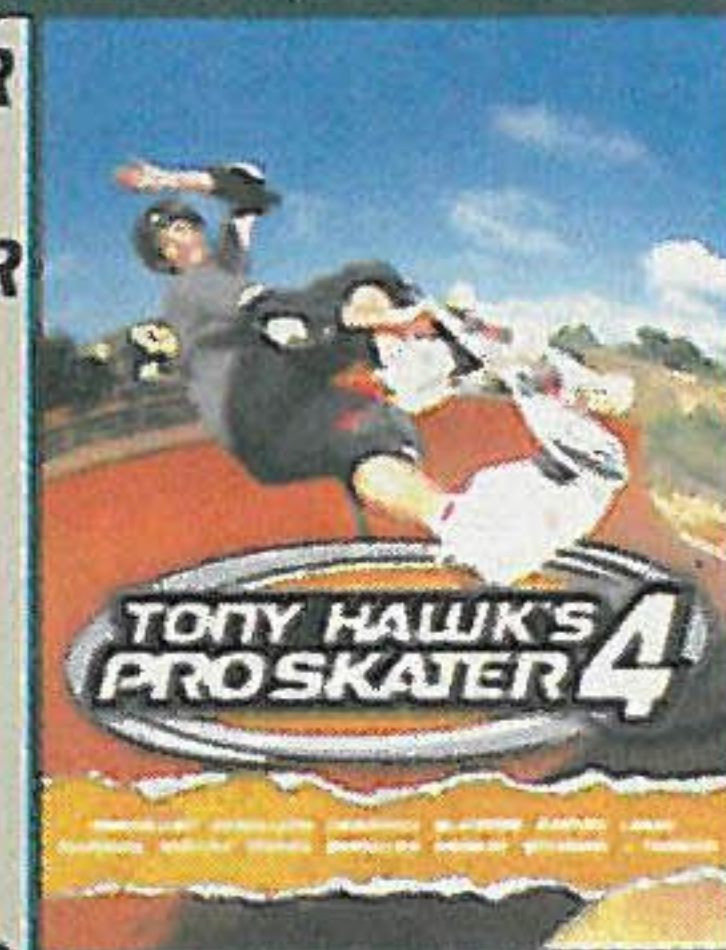
PRODUCĂTOR
Aspyr

DISTRIBUITOR
Activision

PREȚ
cca. 40 euro

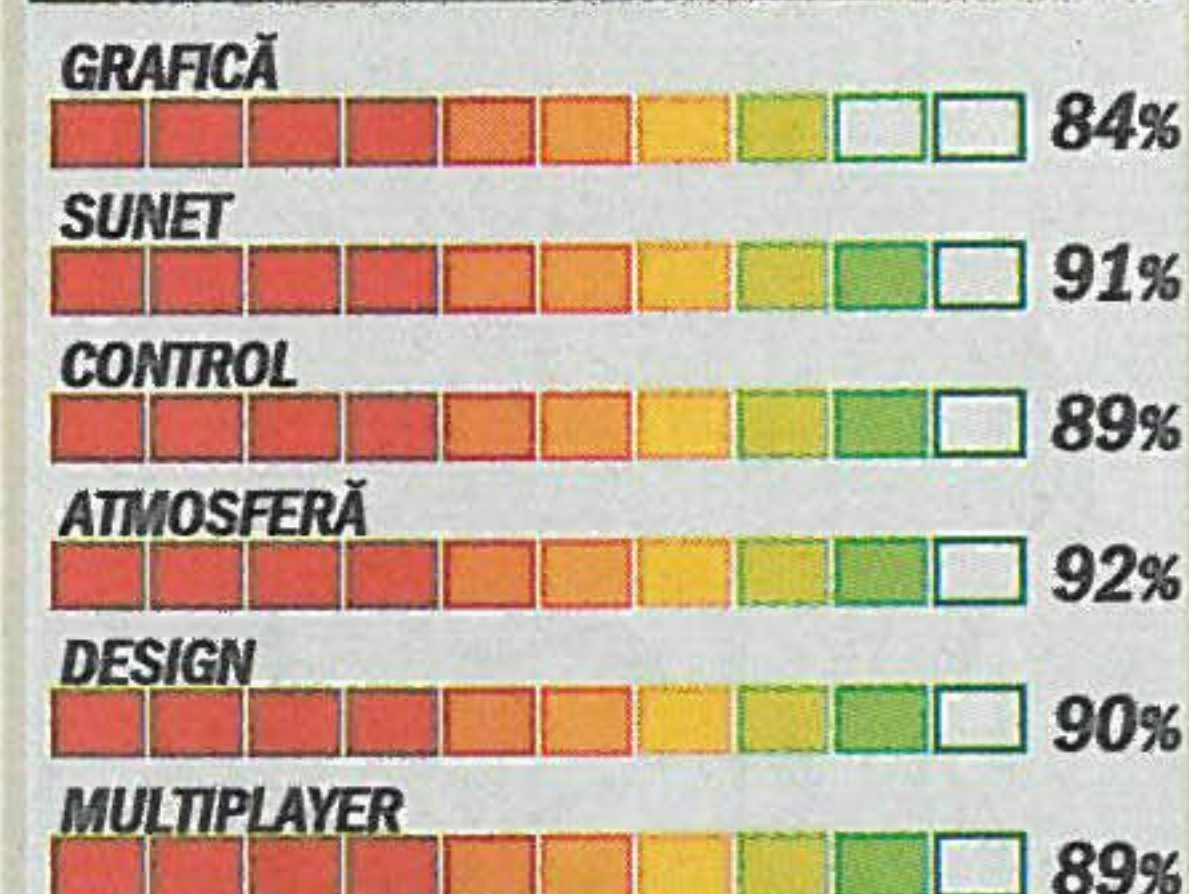
VÂRSTĂ
Fără limită

MULTIPLAYER
Rețea 8
Internet 8



PRO & CONTRA

- + Gameplay mai relaxat
- + Coloană sonoră excepțională
- Grafică neschimbată
- Pretenții hardware ridicate

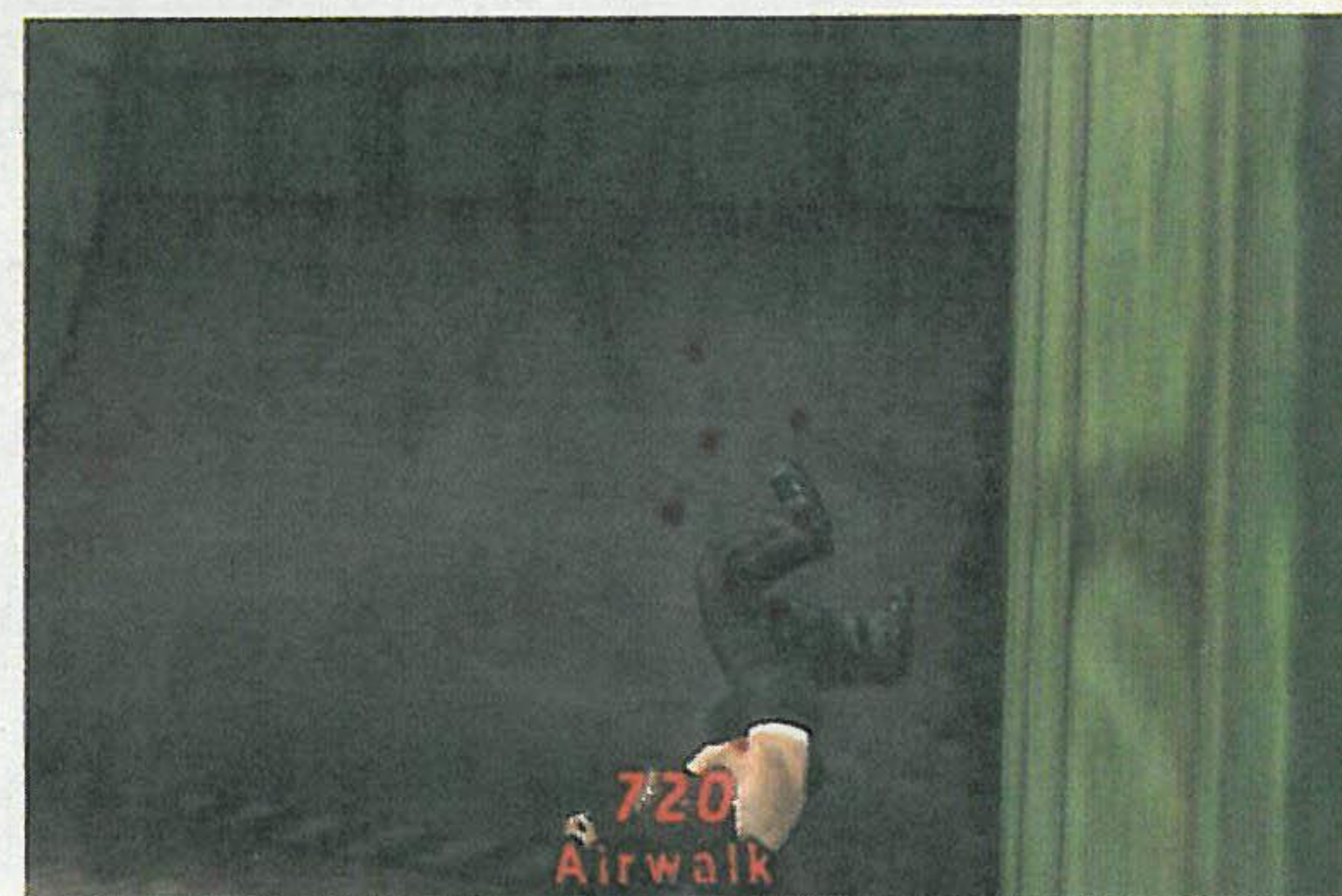


89 %

NECESAR
CPU 800 MHz
256 MB RAM

RECOMANDAT
CPU 1800 MHz
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
Tony Hawk's Pro Skater 3
Mat Hoffman's Pro BMX





MS Flight Simulator 2004: A Century of Flight

În urmă cu mai bine de un secol, omul a reușit să-și îndeplinească unul dintre cele mai mari vise: să se ridice deasupra norilor... **În ultimele două decenii, cei de la Microsoft au permis piloților care-și cârmuiesc păsările de metal din comodul fotoliu să descopere fascinanta lume a aviației**



Noul vlăstar al seriei **Flight Simulator** comemorează această dublă aniversare oferind mai multe avioane care să se poată pilota, o grafică îmbunătățită și mai multe opțiuni decât oricare episod anterior. Dar elementul fără de care rețeta de succes nu poate fi completă este suportul fanilor.

Cei care au jucat vreunul dintre episoadele anterioare se vor bucura să revadă interfața bine-cunoscută, care a mai trecut prin niște schimbări: s-a simplificat. Încă din primele minute petrecute cu **A Century of Flight**, devine clar că producătorii au vrut să făurească un simulator de zbor accesibil începătorilor. Din cauză că fiecare opțiune este explicată relativ detaliat, meniurile au devenit mult mai ușor de folosit. Tot celor neinițiați în arta pilotării unui avion se adresează și școala virtuală de aviație, unde sub atenta supraveghere a pilotului veteran Rod Machado poți învăța bazele "meseriei". Din cauza imensei mase de informații pe care o conține despre avioane și istoria aviației, jocul ar putea servi drept enciclopedie. Aceste documente scrise includ articole de ziar ca *Flying* sau *AOPA Pilot*, sunt însoțite de link-uri care te conduc la site-uri care conțin și mai multe detalii despre subiectul căutat. Unele dintre aceste link-uri te pun direct în carlinga avionului, pentru a putea retrăi un anumit eveniment prezentat. Vei avea nevoie de aceste informații deoarece majoritatea avioanelor noi sunt, de fapt, niște măgăoaie antice care-ți inspiră mai puțină încredere decât Antonov-urile atât de răspândite pe la noi. Vei putea parcurge întreaga istorie a aviației începând cu primul zbor al fraților Wright și terminând cu regulatele curse ale gigantilor Boeing 747-400 care zboară la o înălțime de 40.000 de picioare cu o viteză de 0,85 Mach.



Deoarece e vorba de un simulator de zbor care are ca țintă exclusiv avioanele destinate transportului de civili, a fost exclus mult iubitul model al episodului trecut: Douglas DC-3.

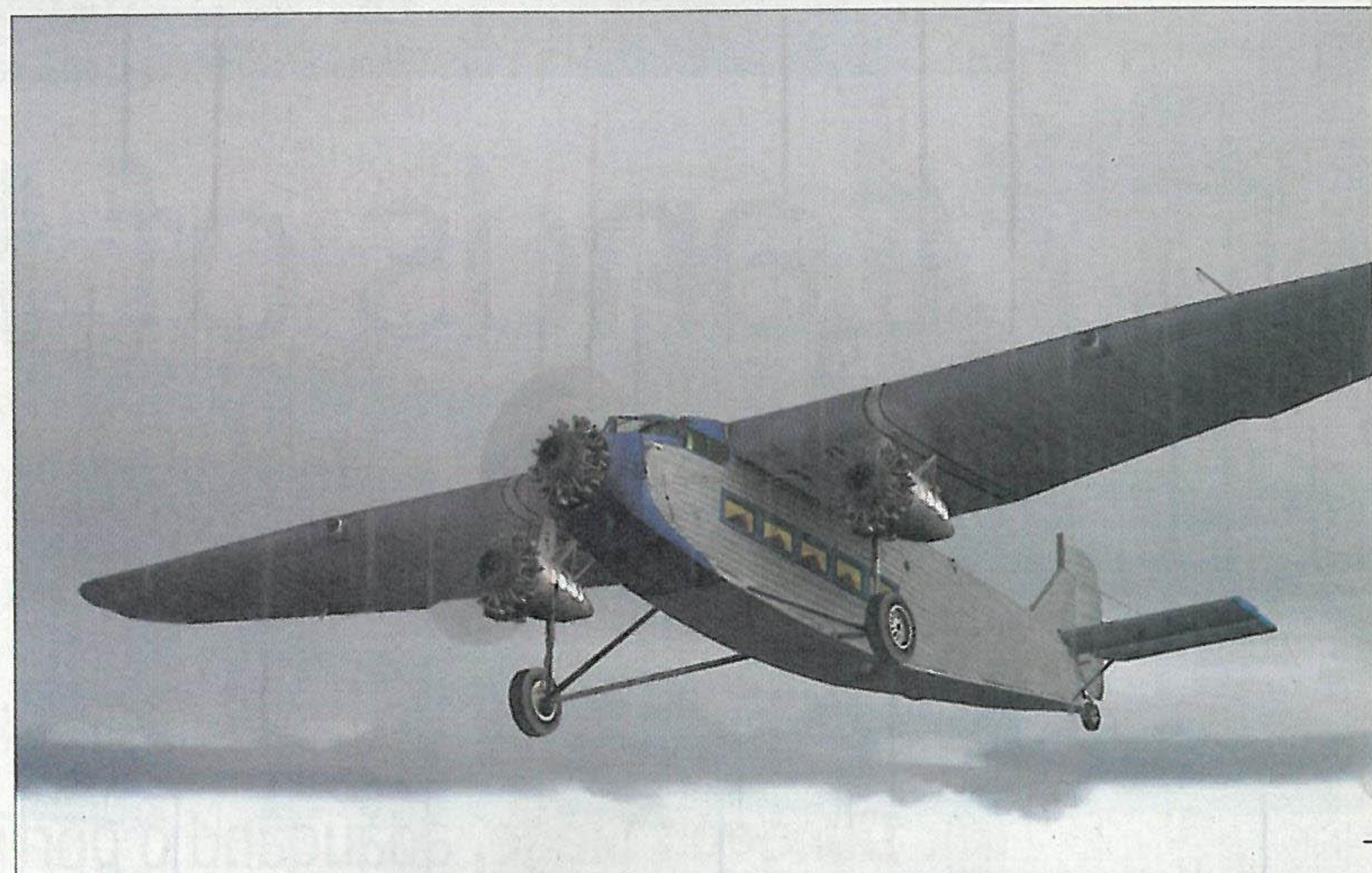
Dacă vrei să te sui la cârma unui model antic, ar fi bine să dispui de un joystick performant, deoarece în lipsa acestuia e imposibil să ridici în aer un

Piper J3 Cub sau un Ryan NYP, fără să execuți un tango pe pista de aterizare. Fără un astfel de joystick nu vei putea controla modele ca Vickers Vimy nici măcar după desprinderea de sol. Producătorii, pe lângă ne-număratele modele de avioane, au introdus și două elicoptere: Bell JetRanger, respectiv Robinson R22 Beta.

Modelul de zbor este similar cu cel din **Flight Simulator 2002** și se potrivește perfect cu avioanele veterane introduse de producători. De exemplu, în momentul în care încerci să aterizezi cu un Piper High Cub, în condițiile unor puternici curenți transversali, ai două opțiuni: te poți apropia de pista de aterizare într-un unghi abrupt pentru a executa o aterizare clasică pe cele trei roți sau poți opta pentru adoptarea unui unghi mai ascuțit pentru a ateriza pe roțile din față, ca, apăsând în continuare cârma în față, coada avionului să piardă treptat portanță până ce roata din spate atinge lin solul.

O nouă inovație a jocului o reprezintă introducerea efectelor atmosferice. Înainte de a pleca într-o cursă, poți stabili în ce condiții meteo vrei să pilotezi ori te poți lăsa în voia calculatorului. Pentru un realism și mai mare, dacă ai acces la Internet, jocul descarcă rapoartele meteo, despre zona în care te afli, la fiecare 15 minute. Condițiile meteo se pot schimba oricând, astfel de multe ori se va întâmpla ca la mijlocul traseului soarele să dispară în spatele norilor și să pornească o furtună nimicitoare.

Grafica s-a îmbunătățit față de episoadele anterioare, dar tot nu putem vorbi despre foto-realism. Texturile clădirilor de la sol sunt destul de spălăcite, nemaivorbind de faptul că solul arată mult mai bine când zbori la altitudini mari, decât în momentele când zbori la altitudine mică. O opțiune deosebit de simpatică este așa-numitul 3D cockpit, care, dacă este activat, îți dă posibilitatea să controlezi majoritatea întrerupătoarelor din carlingă. Aceste opțiuni minunate au însă un preț: cu toate detaliile setate la



maximum, ajungând cu avionul între nori, **Flight Simulator 2004** a sacadat pe un calculator dotat cu un procesor de 2,66 GHz, Radeon 9700 Pro și 1 GB RAM. Bineînțeles acest experiment reprezintă extrema superioară, dar nimeni să nu aștepte ca jocul să ruleze fluent pe un calculator care îndeplinește doar specificațiile minime.

COGITUS INTERRUPTUS

Punctaj
A CENTURY OF FLIGHT

PRODUCĂTOR
Microsoft

DISTRIBUTOR
Best Computers

PREȚ
cca. 49 euro

VÂRSTĂ
Fără limită

MULTIPLAYER
Rețea 16
Internet 16

PRO & CONTRA

- + Misiuni plăcute
- + O mare varietate de avioane old-timer
- Necesități hardware ridicate
- Texturi de slabă calitate

GRAFICĂ	76%
SUNET	78%
CONTROL	87%
ATMOSFERĂ	89%
DESIGN	89%
MULTIPLAYER	73%

82 %

NECESAR CPU 450 MHz 128 MB RAM	RECOMANDAT CPU 1800 MHz 512 MB RAM
---	---

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MS Flight Simulator 2003
Flight Unlimited 2

DATE

Producător
Jim FarrisMOD
Dungeon SiegeWeb
wench_of_woo.tripod.com

Lands of Hyperborea

Ajuns la a treia "revizie tehnică", Lands of Hyperborea este unul dintre puținele MOD-uri (reușite) de Dungeon Siege, adăugând o porție consistentă de gameplay și o complexitate sporită față de RPG-ul... mă rog, hack'n'slay-ul celor de la Gas Powered Games

Prima apariție publică a lui Lands of Hyperborea datează de anul trecut, luna august 2003 aducând cea de-a treia versiune revizuită a sa. MOD-ul creează o lume complet nouă față de vechiul Ehb din Dungeon Siege, pe care autorul a împărțit-o în 37 de regiuni distincte - cel puțin ca tematică, trecerea între ele făcându-se în timp real, exact ca și în jocul original. La începutul poveștii din single-player ești destul de limitat în privința personalizării avatarului (uman, că n-ai încotro), motivele regăsindu-se chiar în joc.

Intro-ul schițează cadrul acțiunii și evadarea ta din închisoare, printr-un râu subteran care te poartă departe în adâncurile pământului, în ținuturile Hyperboreei. Înarmat doar cu un set promoțional de cuțite azvârlitoare, începi să îți croiești drum cum știi tu mai bine, prin desigurile pădurii înconjurătoare. Trebuie amintit că, în single-player, nu mai dispui de

vechea busolă, fiind nevoit să îți rafinezi simțul de orientare sau să suporti consecințele. Situația din multiplayer este complet diferită, aici putând alege chiar între 14 personaje jucabile și zona din care să începi.

Stilul de joc diferă simțitor față de cel din DS, care era, până la urmă, un simplu hack'n'slay. Drept e că și aici vei măcelări monștri cu nemiluita, însă vor fi destule faze în care va trebui să schimbi rețeta pentru a supraviețui. Încă de la bun început, când ajungi în a doua zonă a MOD-ului și o întâlnești pe T'Vril cea albastră și cvasi-despuiată, va trebui să îți folosești skill-ul Stealth pentru a trece pe lângă câțiva adversari mult mai puternici. Faza nu este nici pe departe singulară pe parcursul întregii povești, și nici nu este un exemplu izolat de "schepsis". De pildă, la un moment-dat vei întâlni o mulțime de dwarfi morți, toți căzuți în aceeași direcție... ai putea crede că este doar o întâmplare sau poate chiar un bug. Când, de fapt, direcția indicată de hoituri este anume aleasă, așa cum

vei vedea dacă vei avea curiozitatea să îl joci.

Nu pot încheia fără să amintesc cea mai importantă schimbare introdusă de LoH: principiul de funcționare al noului sistem magic este acela că fiecare vrajă castată te stoarce fizic. Astfel, la apropierea unui membru al party-ului de limita extenuării (HP scăzut), castarea unei vrăji puternice de healing îl va putea face knockout fără drept de apel. De o mare importanță este și urmărirea relației dintre rasele care intră în componența party-ului propriu, respectiv NPC-urile întâlnite. Sentimentele de dușmănie inter-rasială sunt destul de complexe; dar, pe scurt, există rase "light" (Humans, Dwarves, Light Elves, Valkyrie, Packmules, Packgiks) și rase "dark" (Hyperboreans, Dark Elves, Goblins, Necromancer Minions, Undead Packmules). Străduie-te să le ții departe una de alta și, cu puțin noroc, totul va fi ca-n basme!

COGITUS INTERRUPTUS

Noi alegem originalele. Mai departe, alegi TU!

GAȚĂ CLUB
Noi alegem originalele. Mai departe alegi TU!
Nr. 4
feb.-mar. 2003

software
muzică
reviste
cărți
acest catalog se distribuie
GRATUIT!

Ediția de Valentine's și Mărțișor
CLUBURI: Hobby - Muzica - Educativ - Jocuri Afaceri - Profesionalist IT

RETETE CULINARE
Ghidul dvs. perfect în bucatărie!
✓ O carte de bucatărie computerizată.
✓ Vă alege rețetele în funcție de alimentele de care
aveți nevoie.
H-001 RETETE CULINARE
- aproape 1000 de rețete culinare; puteți obține lista tuturor mâncărilor pe care le puteți prepara din ce aveți prin câmară și frigider.
Preț: 249.000 lei

COSMOPOLITAN Virtual Makeover 3
- cel mai renumit program de coafură și machiaj; peste 600 de coafuri, 20 culori de păr, sute de modele de accesorii + BONUS: o perie pentru păr!
Preț: 1.069.000 lei

JESUS
E-001 JESUS - enciclopedie multimedia: descoperă viața lui Isus Hristos prin textele biblice și prin marile opere de artă: muzică, pictură, arhitectură.
Preț: 859.000 lei

CHESSMASTER 8000
J-001 CHESSMASTER 8000 - ultima versiune a celui mai renumit joc de șah pe PC, vândut în peste 4 milioane exemplare. Nivel începători până la mari maestri. Peste 600.000 partide. Acum include și posibilitatea Multiplayer.
Preț: 1.499.000 lei

DUCU BERTZI, "POVESTE DE IARNĂ"
M-001 CD Preț: 109.000 lei
M-002 MC Preț: 55.000 lei

Cadourile de Valentine's și Mărțișor, pentru cele mai dragi persoane din viața ta, le poți comanda ACUM!

peste 200 de cadouri

NOI JOCURI EDUCATIVE COMPLET LOCALIZATE în LIMBA ROMÂNĂ

NOI JOCURI EDUCATIVE

COMPLET LOCALIZATE în LIMBA ROMÂNĂ

Creați unul pentru celălalt

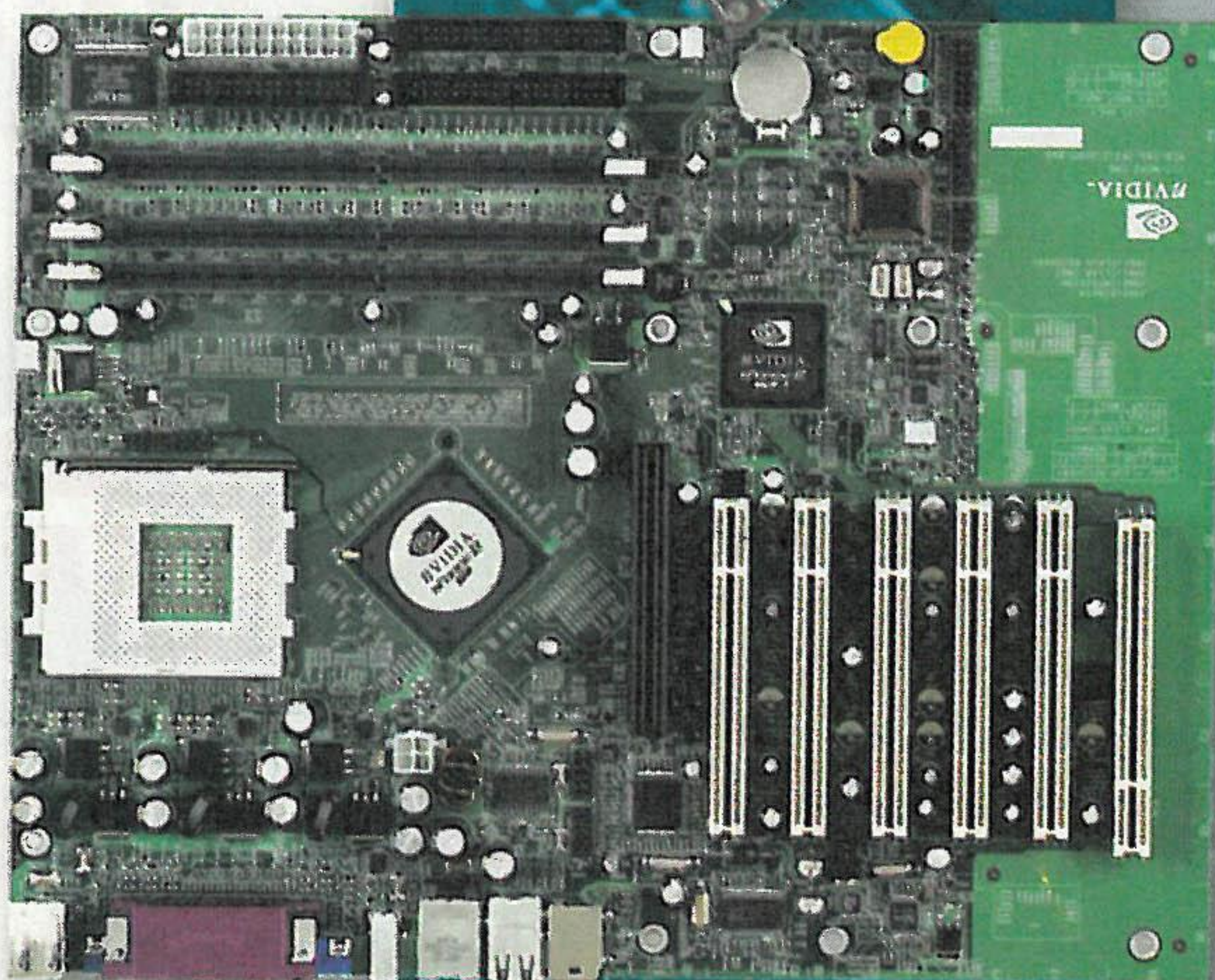
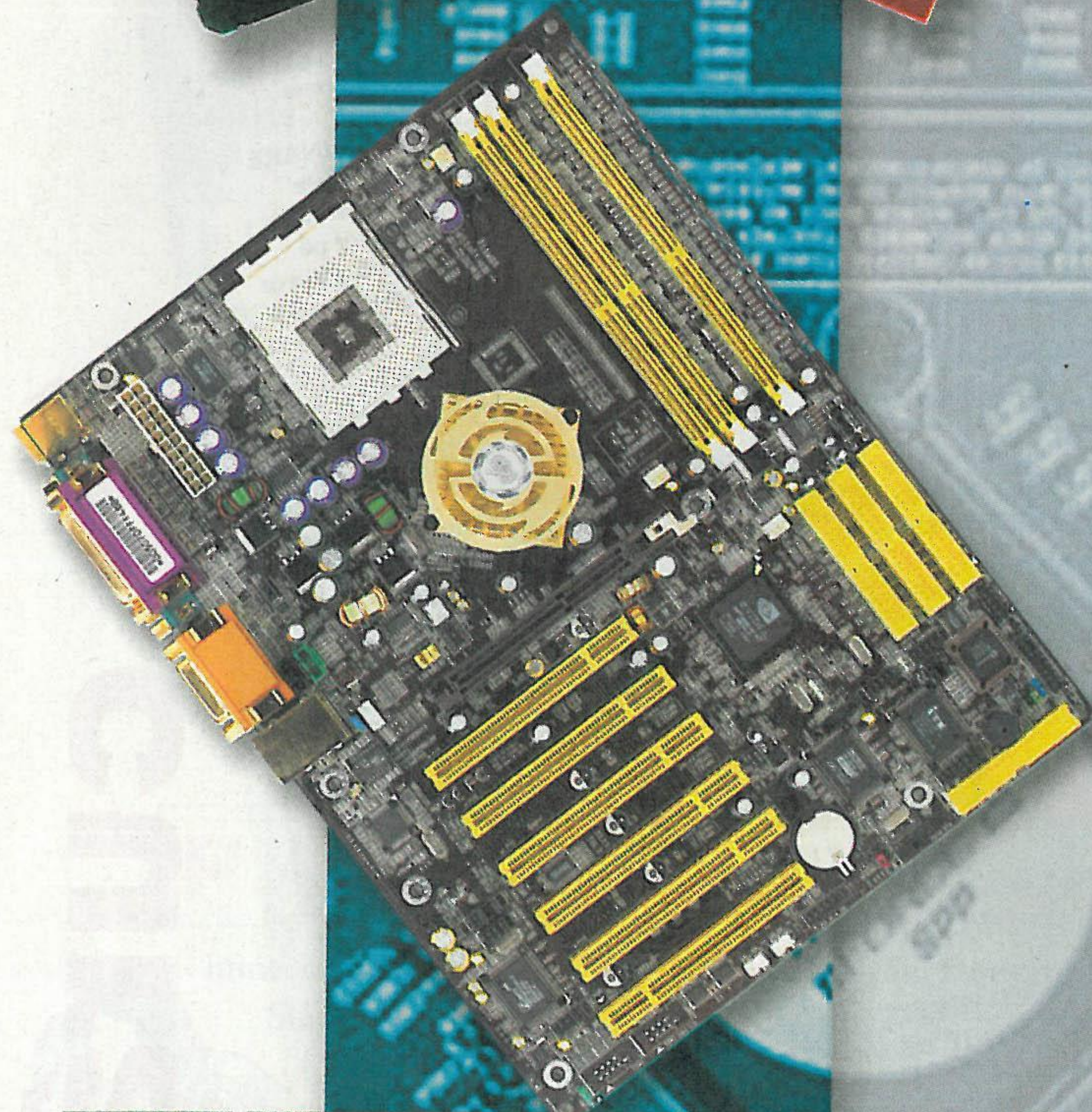
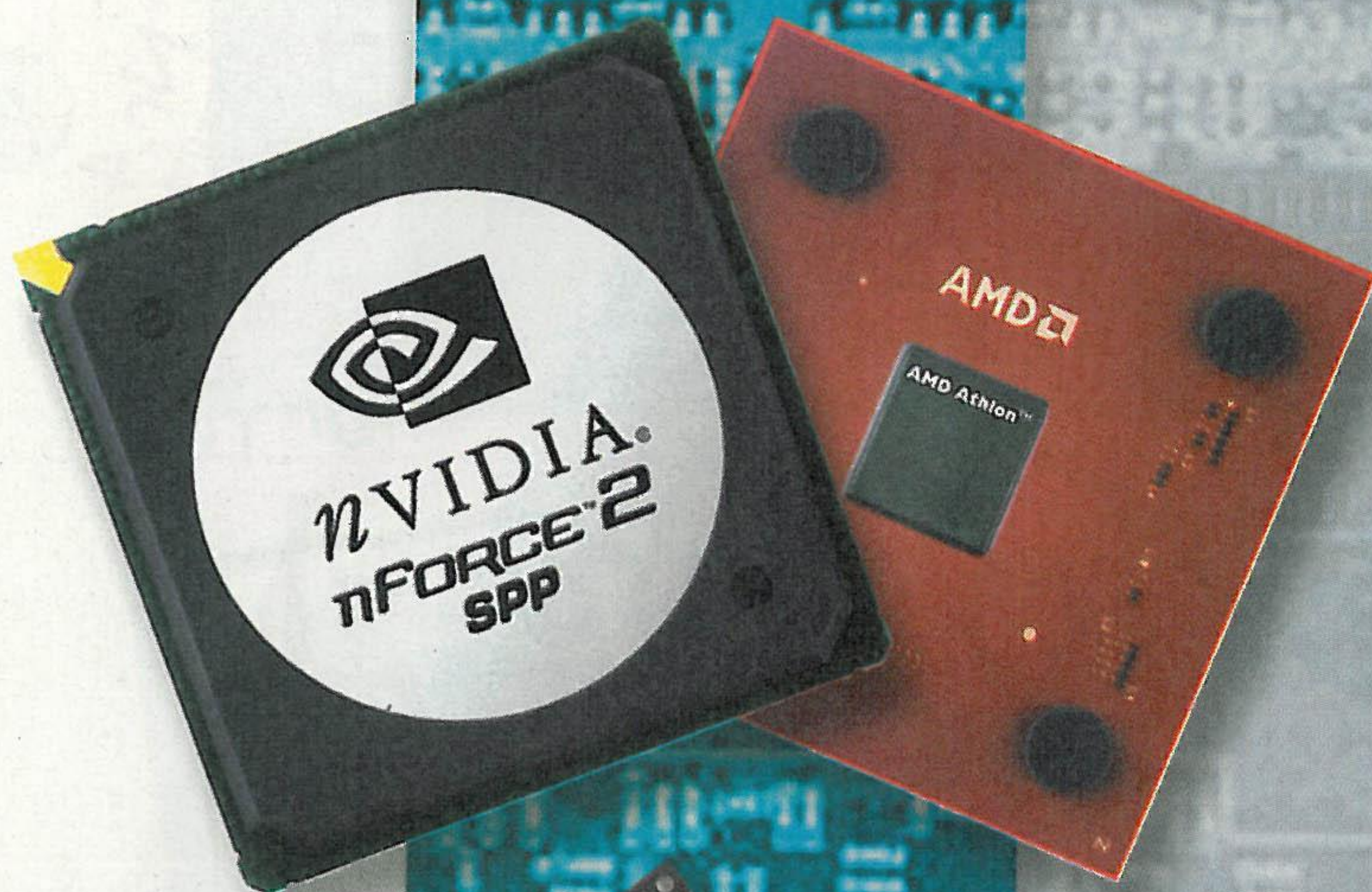
Un procesor și opt plăci de bază:

am verificat la sânge candidații și anunțăm perechea de vis compusă din cea mai bună placă de bază și noul Athlon XP 3200+

Încetîșor, seria Athlon XP rămâne fără rezerve. Modelele noi devin, pur și simplu, prea fierbinți. Mai mulți megaherți se pare că nu se vor mai putea scoate nici din core-ul actual Barton, căci pentru aceasta ar fi necesare soluții de răcire mai sofisticate și mai scumpe. Astfel, inginerii AMD s-au gândit cum pot ridica performanța constant, fără a mări numărul megaherților. Și, într-adevăr, AMD a găsit o soluție. În loc de a tacta doar procesorul la frecvențe din ce în ce mai ridicate, producătorii de procesoare accelerează linia de date de la procesor la placa de bază (FSB, Front Side Bus). Astfel crește rata de date și ca urmare performanța efectivă, însă doar în cazul memoriei RAM DDR400. În mai, AMD a prezentat Athlon XP 3200+. Acesta dispune de un FSB de 200, în loc de cei 166 MHz ai modelelor premergătoare. Spre deosebire de Athlon XP 3000+ la 3200+ frecvența reală de tact a procesorului a fost mărită doar cu 33 MHz. Cei 200 MHz „virtuali” din denumirea procesorului vor să fie justificați prin FSB-ul mai rapid.

Performanța contează

La unele jocuri AMD dă rezultate excepționale. La calitate grafică standard noul Athlon XP rulează cu circa șase procente mai rapid decât un XP 3000+. Engine-ul UT 2003 și **Dungeon Siege** mai plusează chiar cu zece procente, **Unreal 2** se prezintă mai slăbuț printr-un plus de doar cinci procente. Dacă se activează însă Anti Aliasing și filtrul anisotropic, câștigul de performanță dispare aproape complet, căci în acest caz calculatorul este aproape de fiecare dată încetinit de placa grafică. În comparație cu un Pentium 4 (3.000 MHz, chipset Canterwood, 200 MHz FSB), rating-ul de megaherți al lui Athlon XP 3200+ nu este justificat, căci pierde trei din șase benchmark-uri de jocuri față de procesorul lui Intel. La închiderea ediției Athlon XP 3200+ cu FSB de 200 MHz costa nu mai puțin de 530 de euro. Comparativ cu acest preț deosebit de piperat, un Athlon XP 2800+, cu 166 MHz, care costă doar 195 euro,



este deja o ofertă bună. Poți vedea, deci, că intrarea în liga de procesoare high-end nu prezintă avantaje. Noul cip AMD oricum nu-și exercită performanța maximă decât pe o placă de bază cu 200 MHz FSB cu memorie DDR400. Cei care vor să și-l cumpere, așadar, au nevoie de o placă de bază actuală cu chipset Nforce2 (400 Ultra) sau VIA-KT600 sau Sis 748. Deoarece multe dintre primele modele de plăci de bază Nforce2 nu rulau stabil cu FSB de 200 MHz, Nvidia a prelucrat popularul chipset și l-a scos din nou în două variante.

Cea mai bună performanță

Nforce2 Ultra 400 suportă FSB de 200 MHz și dispune de interfața de memorie dual channel. Sub denumirea de Nforce2 400, californienii prezintă o variantă care ar trebui să fie mai lentă doar cu un canal de memorie decât Nforce2 400 cu două canale. Plăcile mai ieftine, cu un singur canal, apar abia după modelele Ultra, la fel ca și plăcile de bază cu noul chipset VIA KT600. Abia acesta suportă procesoarele AMD cu 200 MHz FSB, KT400 disponibil la ora actuală, din păcate, nu le suportă. În colaborare cu noile procesoare AMD, am testat opt plăci de bază socket A pentru procesoare AMD. Câștigătorul testului este o placă de bază Nforce2 de la Asus. A7N8X Deluxe 2.0 se bazează pe Nforce2 Ultra 400 și la capitolul dotare satisface aproape orice dorință: două interfețe de rețea, Firewire, controller SerialATA cu funcție RAID, șase porturi USB, o placă de sunet onboard cu suport Dolby Digital, ce poți să-ți dorești mai mult? BIOS-ul dispune de multe funcții de supratactare cum ar fi un FSB de maximum 300 MHz. Multipliatorul și tensiunea procesorului însă sunt limitate la 17x respectiv 1,8 volți. Performanța în jocuri este cea mai bună pe care am testat-o până la ora actuală pe o placă de bază Nforce2. A7N8X Deluxe 2.0 este o placă de bază foarte bună pentru jucătorii cu cele mai înalte pretenții privind

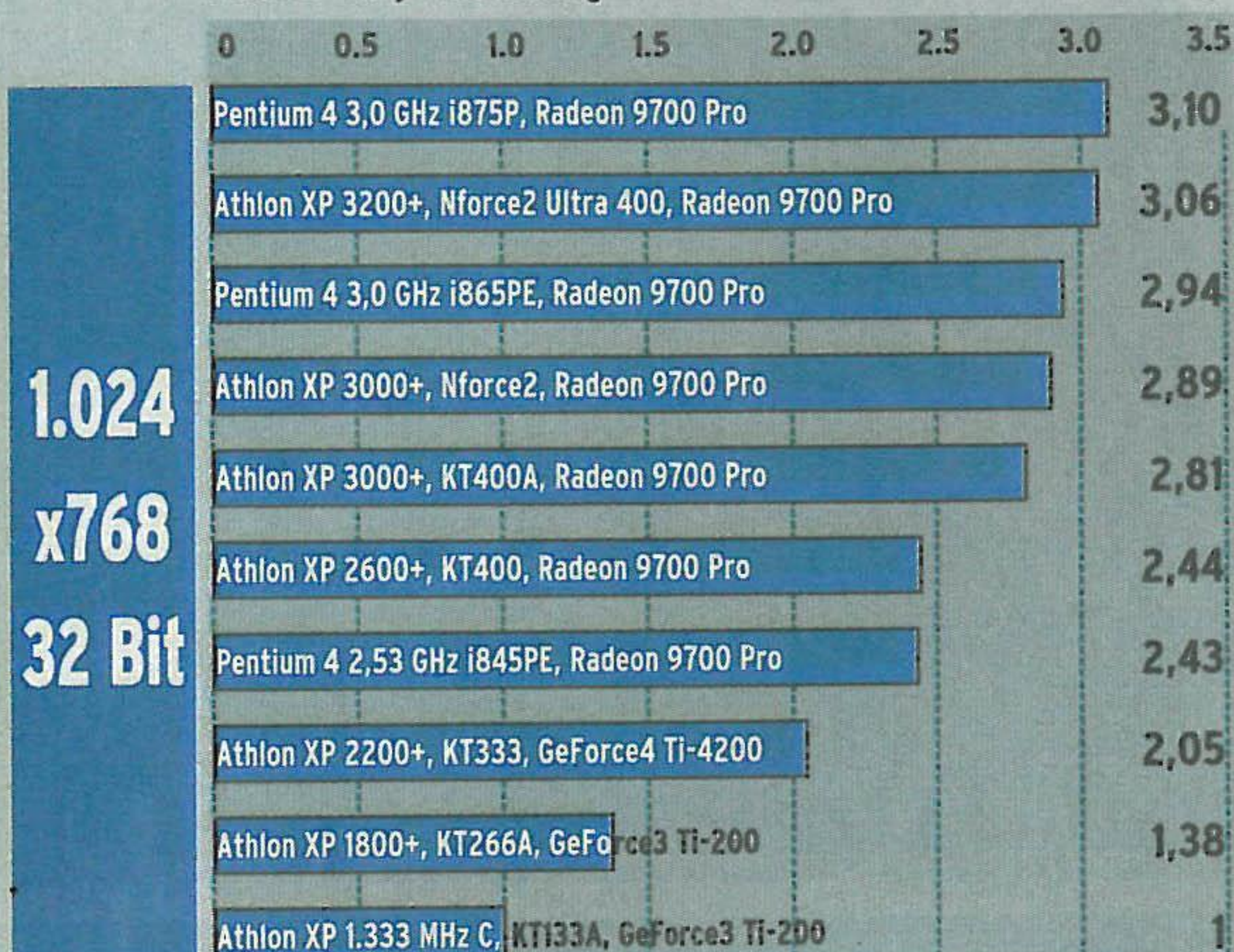
Ce trebuie să știi...

Nforce2 Ultra 400 este retrocompatibil la procesoare Socket A mai vechi cu 100, 133 și 166 MHz FSB. Poți folosi pe ele toate procesoarele Athlon, Duron și Athlon XP. La cumpărarea unui PC nou o placă Nforce2 este cea mai bună alegere pentru un PC cu procesor AMD. Pentru cei care fac un upgrade, aceste plăci, sunt de asemenea, interesante, căci Athlon XP 3000+ va apărea curând și într-o versiune cu FSB de 200 MHz. Până când în toamnă va apărea, în sfârșit, Athlon 64, va exista probabil încă un XP 3400+. Trebuie să spunem însă ceva de la bun început: Athlon 64 nu va funcționa pe plăci de bază Socket A.

Viteza lui XP 3200+

Pe baza jocurilor noastre de benchmark Unreal 2, Serious Sam 2, Dungeon Siege și engine-ului UT 2003 am comparat noul Athlon XP 3200+ cu alte platforme. Iată rezultatele obținute în test.

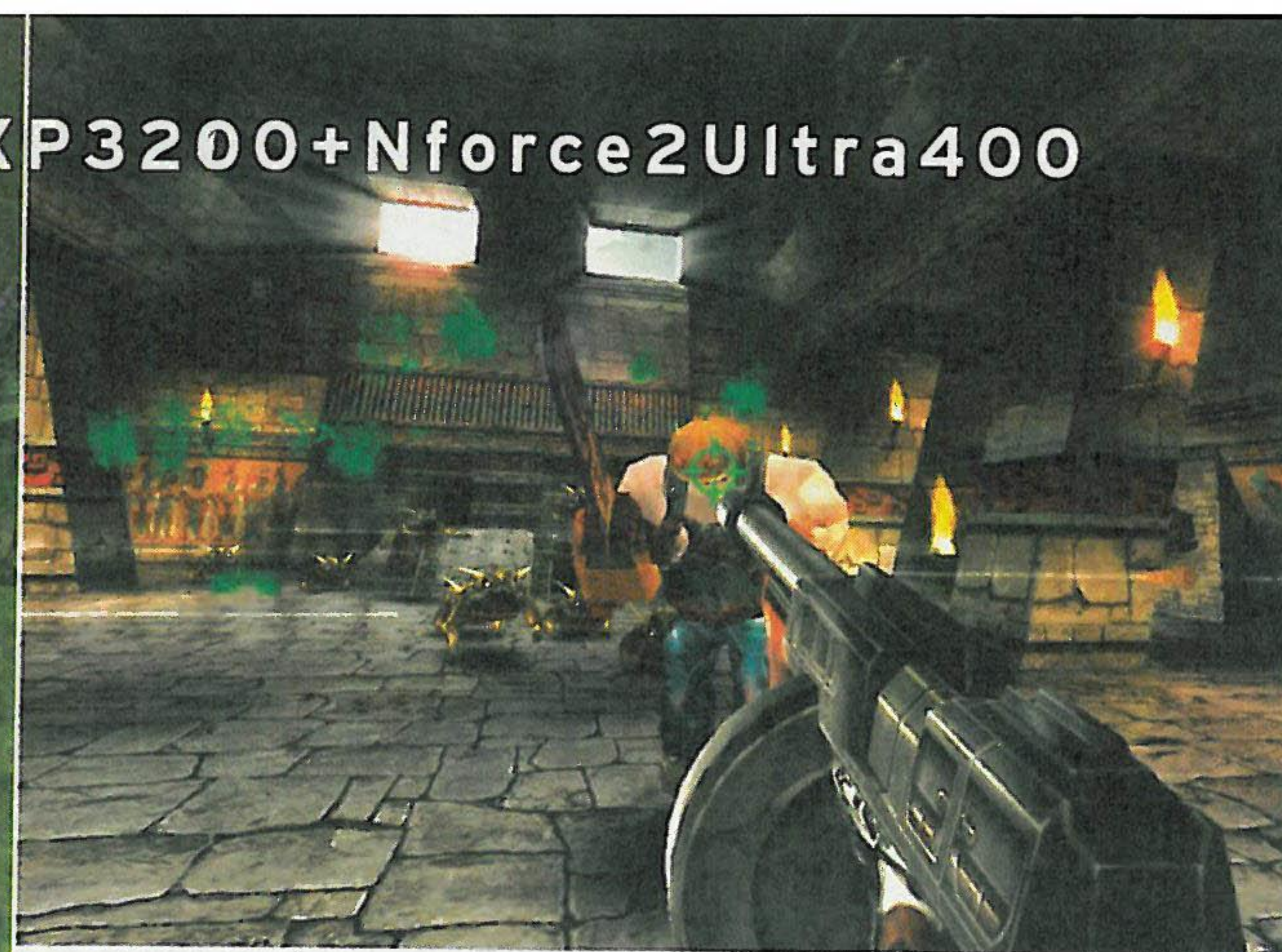
Factor de performanță:



Am folosit cifre de index, care indică creșterea relativă a performanței. Astfel noul născut al lui AMD este ceva mai lent decât actualul Pentium 4 cu 800 MHz FSB efectiv.

Setări: adâncime de culori 32 de biți, fără FSAA, fără AF, 512 MB RAM, Windows XP + Service Pack 1, drivere actuale de chipset și plăci grafice






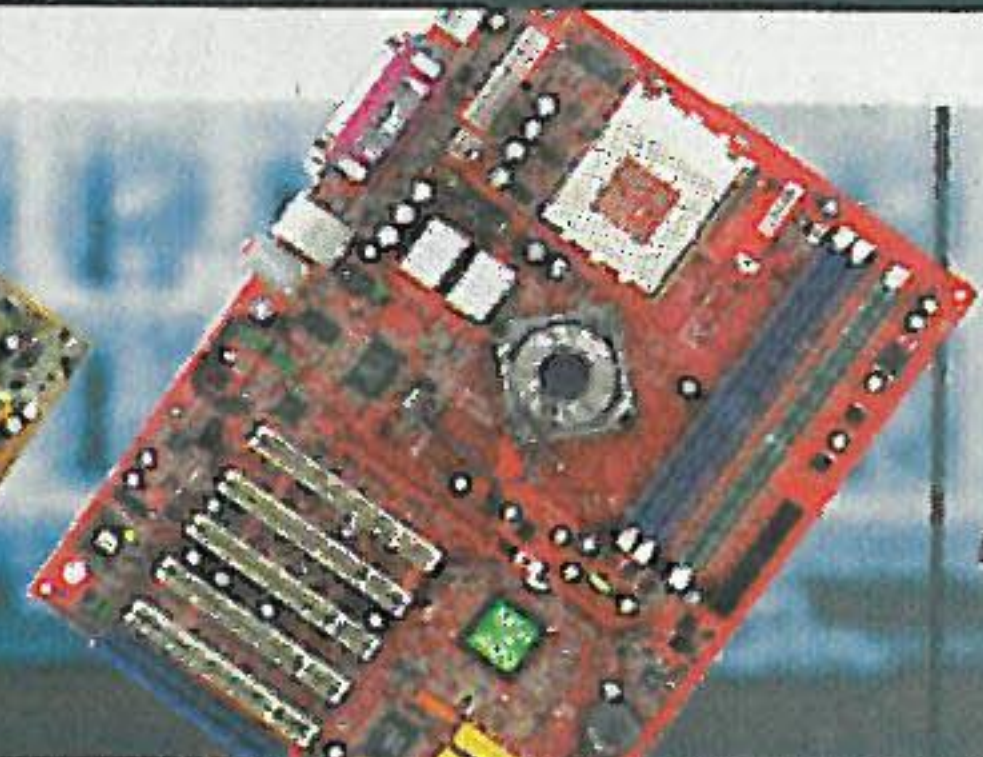
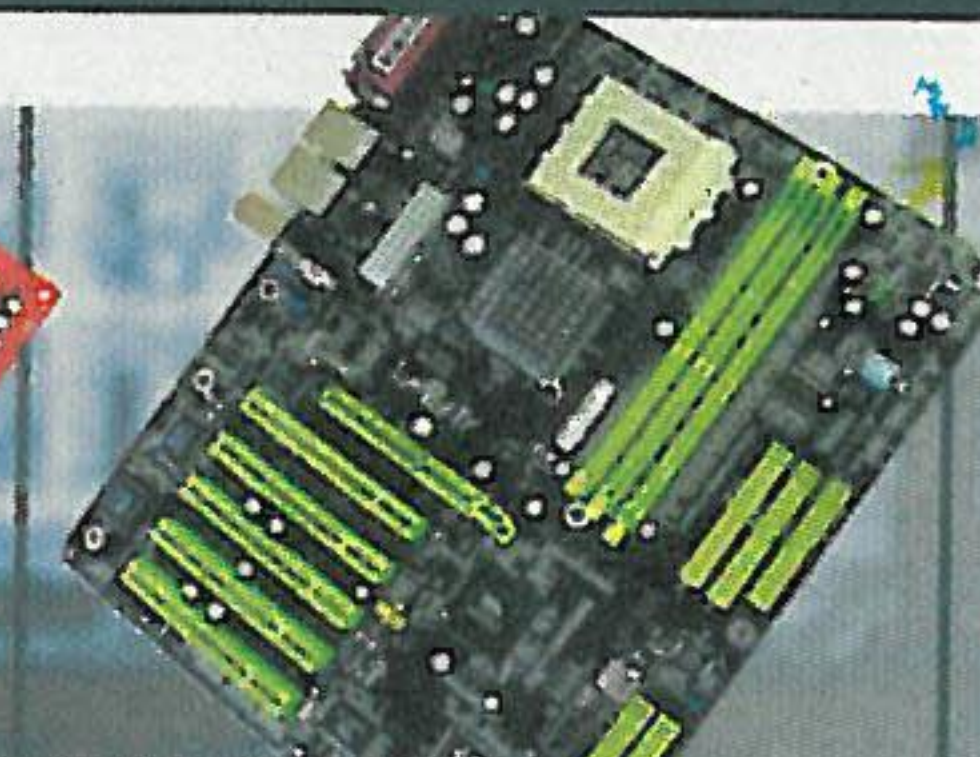
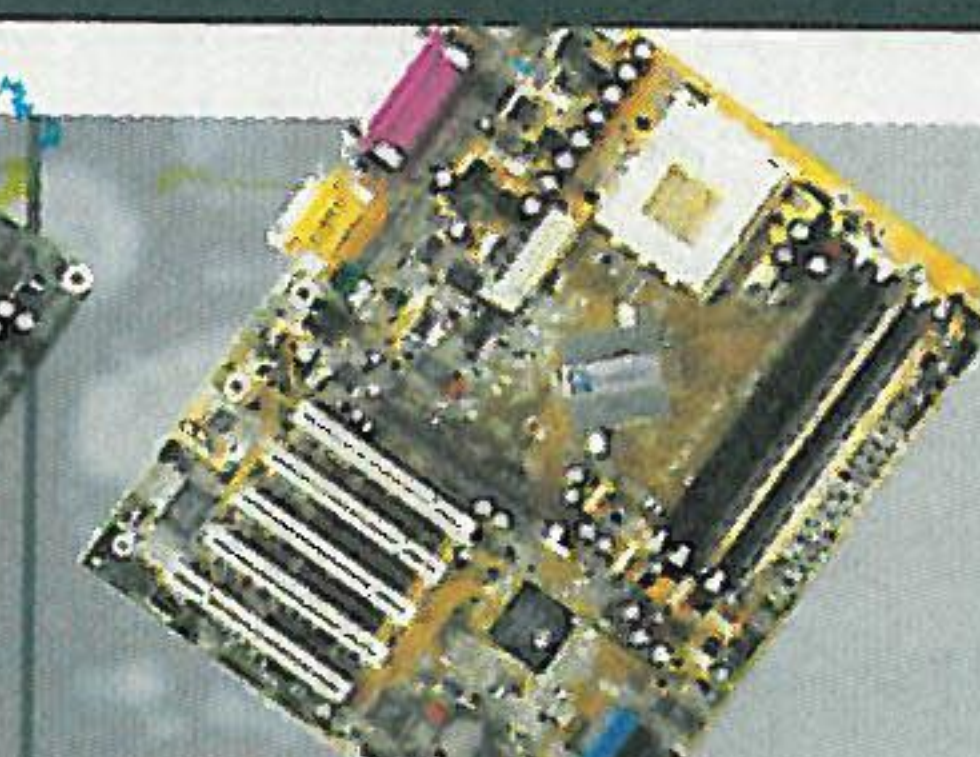
performanța unui calculator.

Ceva pentru jucătorii mai economi

Mult mai ieftin ieși însă cu K7N2 Delta-L de la MSI. Pontul nostru actual de preț costă cu 40 de euro mai puțin decât câștigătorul testului. Pentru o placă de bază Nforce2 Ultra e puțin lentă, dar, totuși, e mai rapidă decât majoritatea plăcilor KT400A. Pe lângă o placă de rețea onboard, în pachet mai este inclusă o plăcuță de slot cu leduri de diagnoză, care ajută la

depistarea erorilor atunci când calculatorul nu pornește. În plus pe lângă cablurile IDE și Floppy MSI pune în pachet și un cablu IDE rotund. FSB-ul se poate seta până la maximum 233 MHz, ceea ce nu este însă recomandat deoarece cooler-ul Northbridge-ului este pasiv. La aceasta se adaugă și faptul că tensiunea procesorului nu o poți ridica decât până la 1,8 volți și multiplicatorii nu pot fi setați decât între 7 și 13. Această placă oferă entrylevel-ul avantajos în cea de-a doua generație

Opt plăci de bază pentru procesoare AMD în test

				
Denumire:	A7N8X Deluxe V2.0	K7N2 Delta-ILSR	Lanparty KT400A	K7NCR18D Pro 2
Producător/preț:	Asus/140 euro	MSI/140 euro	DFI/170 euro	Leadtek/150 euro
Adresa internet:	www.asus.com	www.msi.com.tw	www.dfi.com.tw	www.leadtek.com
Raport preț-performanță:	Bine	Foarte bine	Bine	Bine
Chipset utilizat:	Nforce2 Ultra 400	Nforce2 Ultra 400	KT400A	Nforce2 Ultra 400
Slot-uri AGP/PCI/ISA:	AGP8X(Pro)/5/0	AGP8X/5/0	AGP8x/5/0	AGP8x/4/0
Interfețe USB/Riser/infraroșu:	6/0/1	6/ACR/1	6/0/1	4/ACR/1
Tip/număr bancuri de memorie:	3xDDR SDRAM	3xDDR SDRAM	3xDDR SDRAM	3xDDR SDRAM
Software inclus:	E-Color 3Deep, PC Cillin, diferite utilitare Asus	E-Color 3Deep, PC Cillin, Win DVD, utilitare MSI	Win DVD, update de BIOS, McAfee, Hardware Doctor	Ulead Cool 3D & Video Studio 6, Speed Gear
Cip de sunet onboard:	C-Media 8738	ALC650 + Dolby Digital	CM19739A	ALC650
Alte dotări:	Controler SATA RAID, Dual LAN, Firewire	Controller SATA IDE RAID, LED diagnost., LAN, Firewire	Controller IDE RAID, Dual LAN, Firewire, Geantă LAN	Controller SATA, Slot Firewire-USB-LAN
FSB:	100-300 MHz	100-233 MHz	100-255 MHz	100-266 MHz
Multiplicator:	6,5x-17x	7x-13x	5x-22,5x	3x-24x
Tensiune CPU:	1,65-1,85 V	1,55-1,80 V	1,10-2,00 V	1,10-2,00 V
Test de performanță:	Foarte bine	Foarte bine	Bine	Foarte bine
Test de stabilitate:	Absolvit	Absolvit	Setările maxime de RAM nu sunt posibile	Supratactare FSB instabilă
Test de compatibilitate:	Absolvit	Absolvit	Absolvit	Absolvit
Supratactabilitate:	Foarte bine	Bine	Bine	Foarte bine
Rezultat (de la 10-1):	9,6	9,4	8,8	8,8
Comentariu:	Cea mai rapidă placă de bază Nforce2 cu o dotare de primă clasă	Placă de bază bună cu cip de sunet Dolby Digital	Dotare foarte bună, ușor de supratactat	Placă de bază cu funcții de supratactare și performante bune

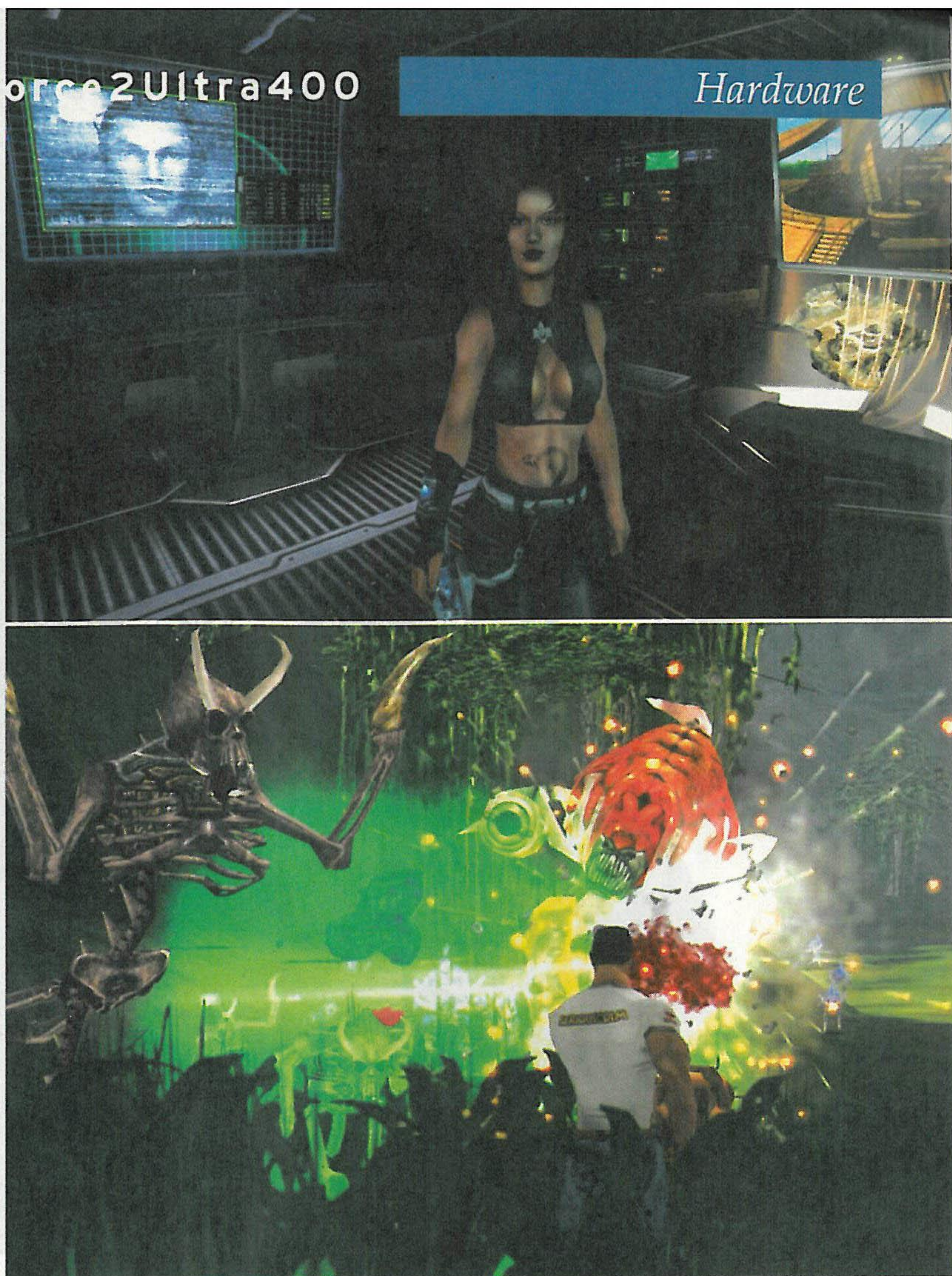
Nforce. Asus A7N8X Deluxe 2.0 oferă însă mai multă performanță.

Probleme practice

Stabilitatea lasă de dorit la toate plăcile de bază Nforce2 Ultra 400. Îndeosebi la Epox 8RDA3+ și K7N2 Delta-L de la MSI calculatorul avea căderi de sistem la intervale de câteva minute. A fost nevoie de un update de BIOS și de câteva se-tări mai lente ale memoriei pentru a stabili sistemele. La supratactarea unui Athlon XP 3000+ (166 MHz FSB, core Barton) la 200 MHz FSB procesorul nici nu a vrut să pornească pe K7N2-L. Deci supratactarea nu funcționează întotdeauna. Designul plăcilor de bază Nforce2 nu a fost, din păcate, revizuit de Nvidia, căci clemele de fixare pentru cooler-ul procesorului sunt și acum în dreptul sursei.

Nu poți scoate coolerul fără a scoate și sursa. Probleme îți pot crea însă și mufele de alimentare, căci acestea se găsesc la plăcile de bază K7NCR18D Pro 2, Lanparty KT400A și 8K9A9I în stânga sub socket-ul procesorului, astfel dacă mănunchiul de cabluri de alimentare a sursei este scurt, va sta exact deasupra cooler-ului procesorului. Astfel e afectat curentul de aer și procesorul se încălzește mai tare. Prizele pentru ventilatoare sunt, de asemenea, un subiect delicat: MSI K7N2 Delta-ILSR nu are decât două, una pentru cooler-ul procesorului, și una pentru cel al Northbridge-ului. Dacă dispui de o placă grafică cu cooler separat, în cazul acestei plăci de bază trebuie să-ți procuri un adaptor, pentru a putea conecta ventilatorul direct la sursă.

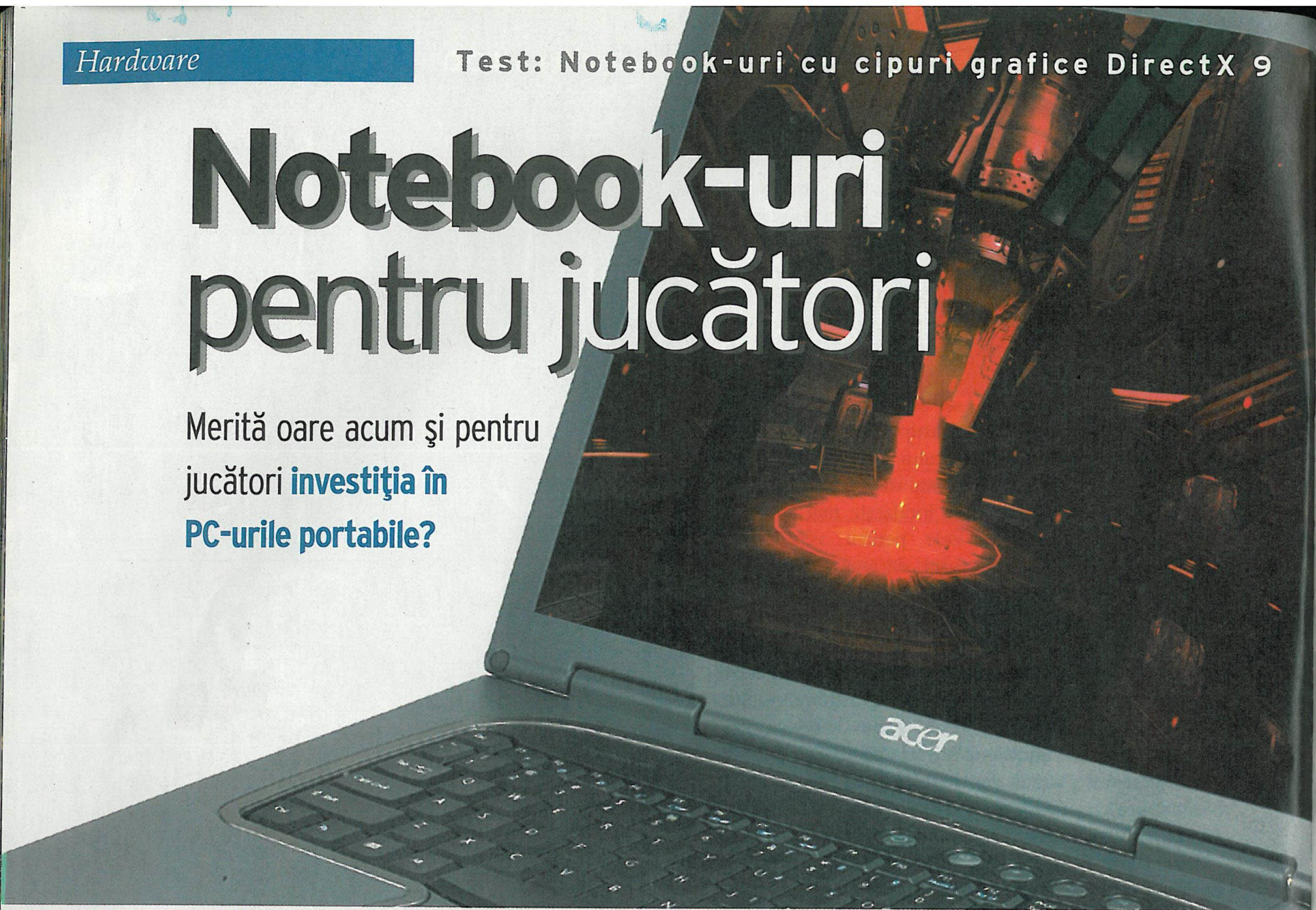
MATEI ALEXANDRU



Denumire:	K7N2 Delta-L	7VAXPA Ultra	8RDA3+	8K9A9I
Producător/preț:	MSI/100 euro	Gigabyte/160 euro	Epox/150 euro	Epox/100 euro
Adresa internet:	www.msi.com.tw	www.gigabyte.com.tw	www.epox.com	www.epox.com
Raport preț-performanță:	Foarte bine	Suficient	Satisfăcător	Foarte bine
Chipset utilizat:	Nforce2 Ultra 400	KT400A	Nforce2 Ultra 400	KT400A
Slot-uri AGP/PCI/ISA:	AGP8X/5/0	AGP8X/5/0	AGP8X/5/0	AGP8X/5/0
Interfețe USB/Riser/Infraroșu:	6/ACR/1	4/0/1	4/0/1	6/0/1
Tip/număr bancuri de memorie:	3xDDR SDRAM	3xDDR SDRAM	3xDDR SDRAM	3xDDR SDRAM
Software inclus:	E-Color 3Deep, PC Cillin, utilitare Asus	Norton Internet Security & Antivirus, Firewall	PC Cillin, Norton Ghost	PC Cillin, Norton Ghost
Cip de sunet onboard:	ALC650 + Dolby Digital	ALC650	CMI9739A	ALC650
Alte dotări:	LED diagnost., LAN, cablu IDE rotund	Controller SATA RAID, Dual BIOS, LAN, Firewire	Controller SATA, Dual LAN, Firewire,	LED diagnost., LAN
FSB:	100-233 MHz	100-250 MHz	100-250 MHz	100-255 MHz
Multiplicator:	7x-13x	5x-18x	3x-24x	5x-23x
Tensiune CPU:	1,55-1,80 V	Trepte procentuale până la maxim 10 %+	1,40-2,20 V	1,40-2,00 V
Test de performanță:	Bine	Bine	Foarte bine	Bine
Test de stabilitate:	Absolvit abia după update de BIOS	Setările maxime de RAM nu sunt posibile	Picat (versiune BIOS instabilă)	Picat (BIOS standard instabil)
Test de compatibilitate:	Absolvit	Absolvit	Absolvit	Probleme cu RAM (Corsair și Infineon)
Supratactabilitate:	Satisfăcător	Bine	Bine	Bine
Rezultat (de la 10-1):	8,4	8,2	8,0	7,8
Comentariu:	O placă de bază foarte ieftină dar lentă	Dotare bogată și bine supratactabilă	Placă de bază bună de supratactare cu puține dotări	Problemele cu modulele de memorie umbresc impresia bună

Notebook-uri pentru jucători

Merită oare acum și pentru
jucători **investiția în
PC-urile portabile?**



De curând, Medion, în strânsă colaborare cu Nvidia, a scos în comerț un notebook cu un cip grafic DirectX 9 actual. Ceea ce ne miră este prețul lui Medio Titanium MD2600 dotat cu GeForce FX Go 5200: doar 1500 de euro. Dacă scădem cheltuielile pentru display și pentru acumulator, notebook-ul nu costă cu mult mai mult decât un PC de clasă mijlocie. Deci, dacă nu-ți upgradezi niciodată PC-ul, suplele PC-uri portabile devin o alternativă bună și în ceea ce privește prețul. Din acest motiv am vrut să aflăm dacă cele mai noi cipuri 3D concepute pentru notebook-uri pot atinge nivelul de performanță al plăcilor grafice DirectX 9 obișnuite. De aceea PC Games 4 Fun a procurat patru notebook-uri actuale, în care concureau cipurile 3D mobile Mobility Radeon 9000, Mobility Radeon 9600, GeForce FX Go 5200 și

Totul la un loc

Comparația noastră îți arată prin ce se deosebesc cipurile DirectX 9 testate de soluțiile de notebook mai vechi.

Tranzistoare:	36 milioane	60 milioane	29 milioane	63 milioane	45 milioane	80 milioane
Proces de producție:	0,15 μm	0,13 μm	0,15 μm	0,15 μm	0,15 μm	0,13 μm
Pipeline-uri de randare:	4	4	2	4	4	4
Vertex Shader:	1.1	2.0	-	1.1	2.0+	2.0+
Pixel Shader:	1.4	2.0	-	1.3	2.0+	2.0+
Frecvență de tact GPU:	240-250 MHz	300-350 MHz	220 MHz	200 MHz	250-300 MHz	300-350 MHz
Frecvență de tact memorie:	200-220 MHz	230-300 MHz	200 MHz	200 MHz	250-300 MHz	300-350 MHz
Interfață memorie:	128 biți	128 biți	128 biți	128 biți	128 biți	128 biți
Bandă de memorie:	6,4-7,0 GByte/s	7,4-9,6 GByte/s	7,0 GByte/s	6,4-7,0 GByte/s	8,0-9,6 GByte/s	9,6-11,2 GByte/s

GeForce FX Go 5600.

Mobility Radeon 9600

În cazul acestui cip este vorba de o variantă a lui Radeon 9600. Asemenea colegului său de PC de birou și acesta este construit după procesul de 0,13 micrometri și este utilizat în candidatul nostru Peacock Freeline XP 2500+. Frecvența de tact a cipului grafic se situează la 350 MHz, în timp ce memoria grafică rulează la 230 MHz DDR. Radeon-ul 9600 pentru desktop este tactat ceva mai slab la 325/200 MHz DDR (cip/memorie). Cipul Mobility suportă bineînțeles Pixel Shader și Vertex Shader versiunea 2.0 și dispune de pixel-pipeline-urile cu câte o unitate de texturare. Pentru a nu deveni prea fierbinte în jocurile 3D, cipul grafic își reduce în mod automat frecvența în cazul unor temperaturi prea ridicate. În plus este integrată o tehnologie de economie de curent, prin care în stare de repaus cipul nu consumă decât 0,5 wați.

GeForce FX Go 5200 și 5600

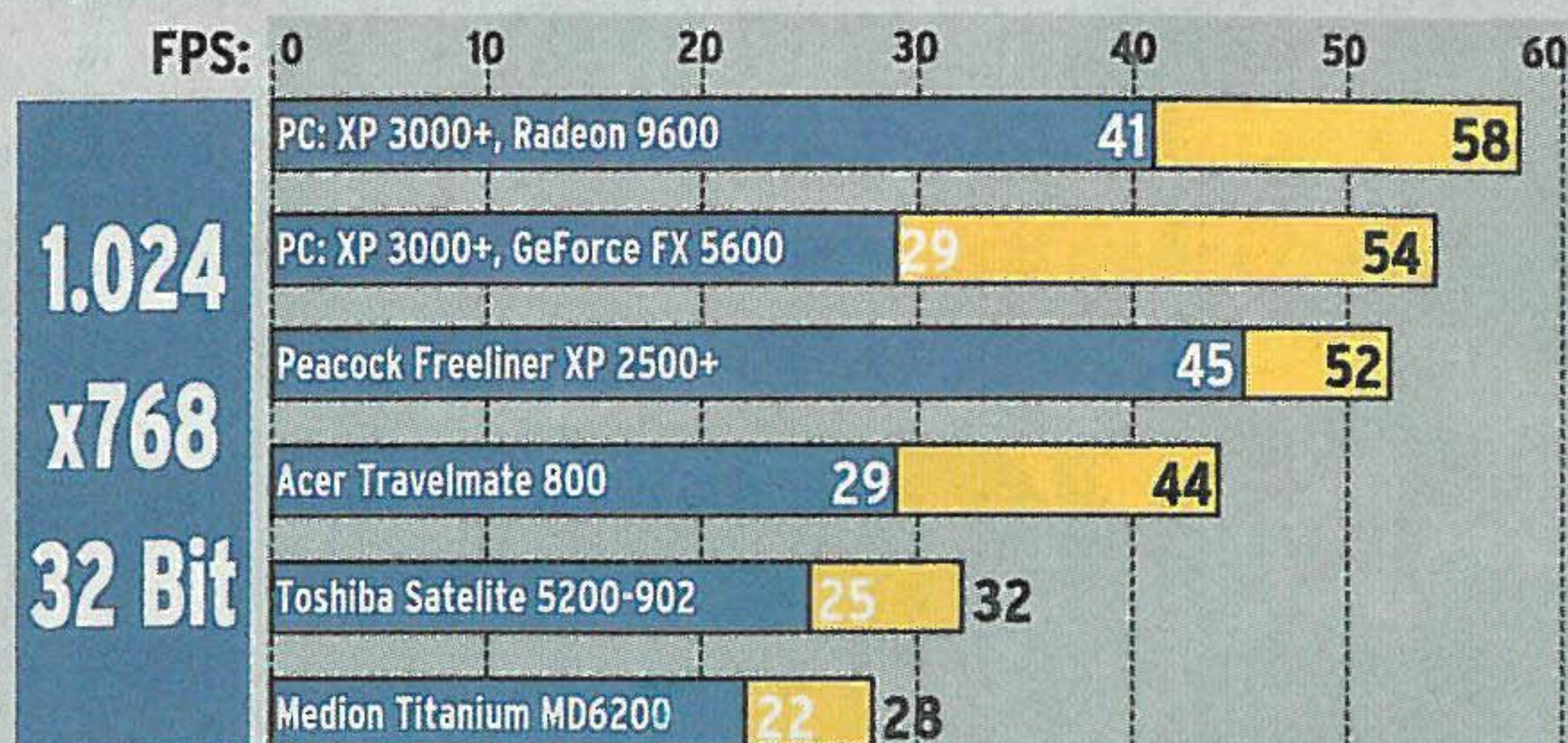
Și la Nvidia cipurile grafice desktop sunt baza omoloagelor lor de notebook. Astfel GeForce FX Go 5200 este realizat după procedeul de 1,15 micrometri și are frecvențe de tact de 230 și 257 MHz DDR (cip/memorie) în Medion Titanium MD6200. La fel ca la toate celelalte cipuri grafice DirectX 9, core-ul 3D comunică cu memoria printr-o bandă de date de 128 biți. GeForce FX Go 5600 este realizat printr-un procedeu mai mic și de aceea produce mai puțină căldură, consumă mai puțin curent și poate fi mai bine supratactat: GeForce FX Go 5600 din Toshiba Satellite 5200-902 lucrează cu o frecvență de 270 MHz a procesorului grafic și 300 MHz DDR a memoriei. Cipurile Nvidia dispun de Vertex Shader și Pixel Shader, chiar dacă Nvidia vorbește la acest capitol de versiunea 2.0+ (standardul DirectX 9 extins).

Performanța cipurilor DirectX 9

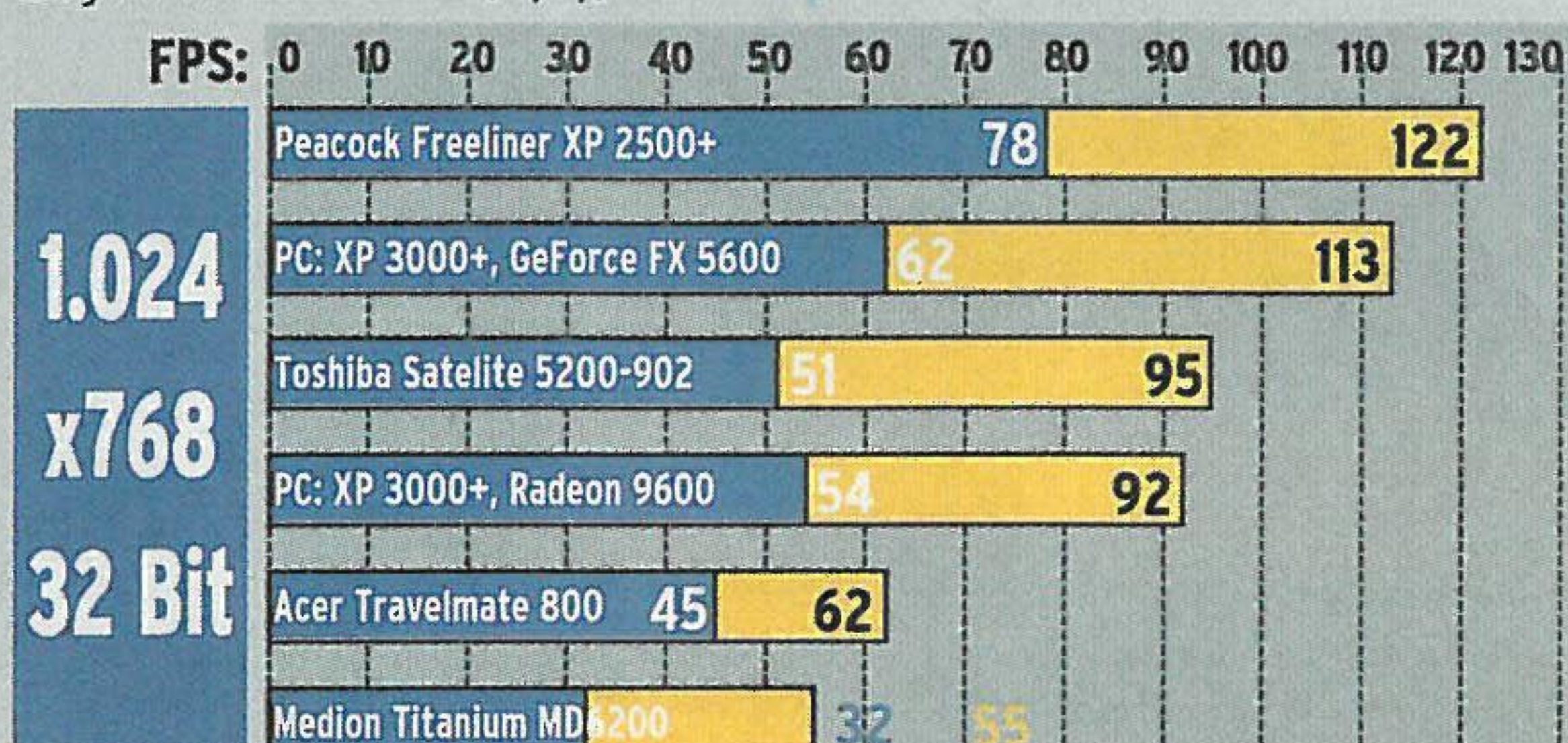
Am urmărit cu atenție sporită jocurile bogate în grafică. Printre acestea se numără **Aquanox 2**, engine-ul **UT 2003** (Flyby) și **Serious Sam 2**. În toate cele trei benchmark-uri Peacock Freeline XP 2500+ cu Mobility Radeon 9600 se poate impune în fruntea clasamentului. În cazul engine-ului **UT 2003** (Flyby) este chiar mai rapid decât un PC de birou cu Athlon XP 3000+ și GeForce FX 5600, respectiv Radeon 9600. Toshiba Satellite 5200-902 cu GeForce FX Go 5600 este doar cu puțin mai lent în **Serious Sam 2** (modul standard) decât modelul Peacock. Însă la engine-ul **UT 2003** (Flyby) rămâne în urmă, situându-se la 28 (standard), respectiv 52 de procente (quality) în spatele modelului Peacock. În **Aquanox 2** modelul Toshiba este chiar mai lent decât Acer Travelmate 800 cu Mobility Radeon 9000. Cel din urmă oferă însă o calitate a imaginii mai proastă când filtrul anisotropic este activat. Puțin dezamăgitoare este performanța lui Medion Titanium MD6200 cu GeForce FX Go 5200: notebook-ul atinge valori în care se poate juca, dar acestea sunt de multe ori doar jumătate din ce atinge

Notebook-ul învinge calculatorul de birou

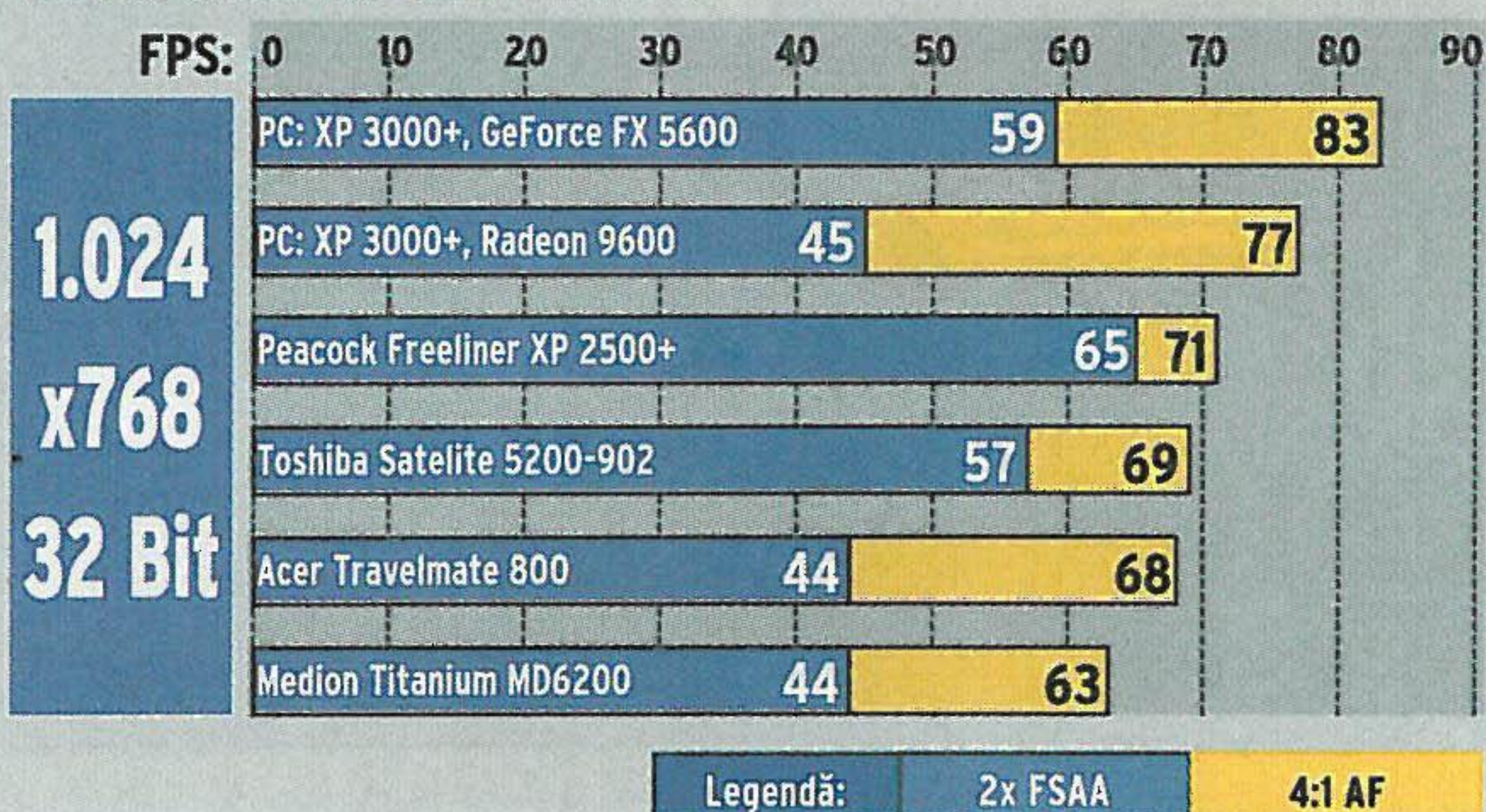
Aquanox 2 2.159 (Level 29, Neopolis)



Engine UT 2003 21.99 (Flyby)

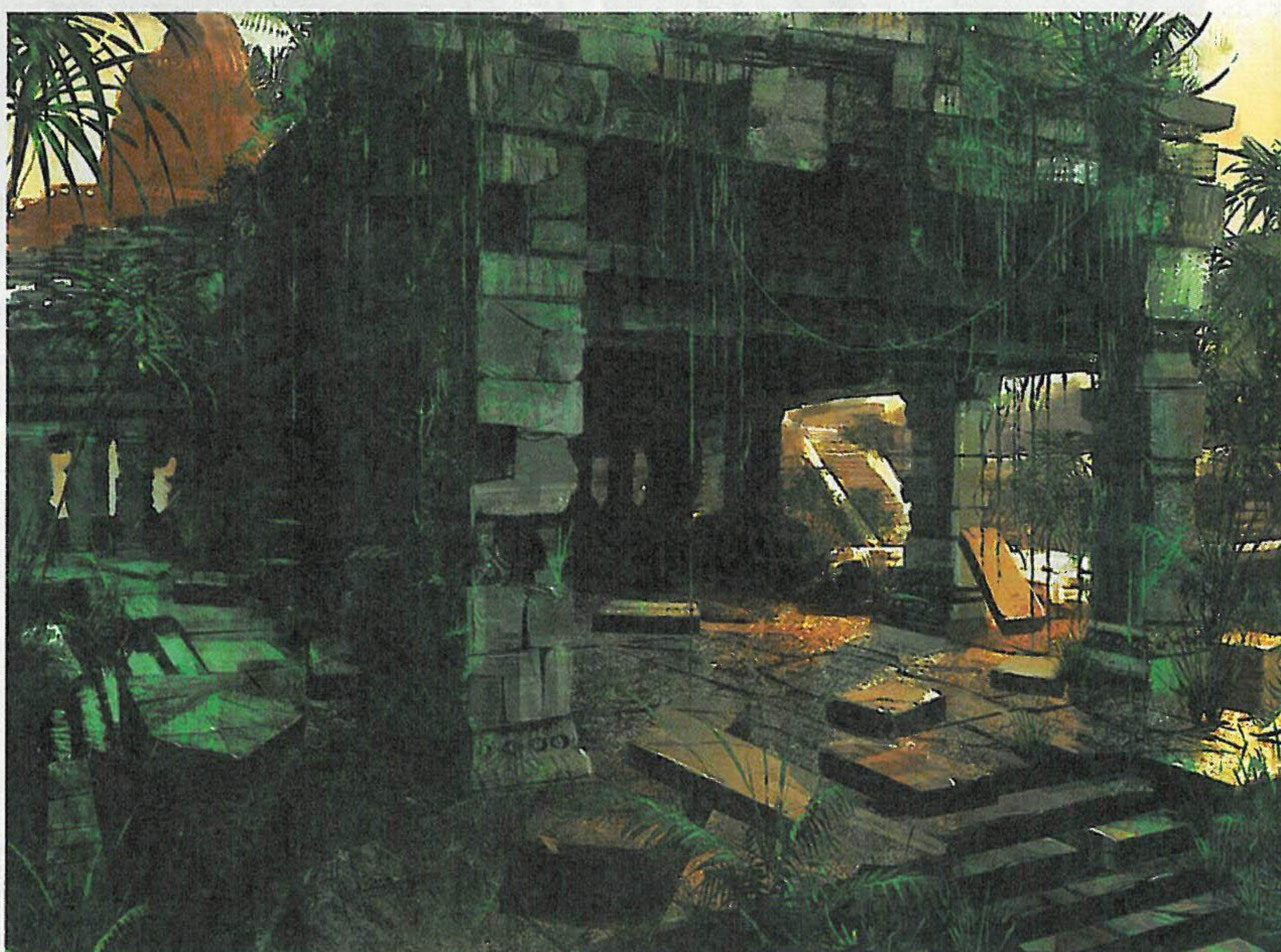


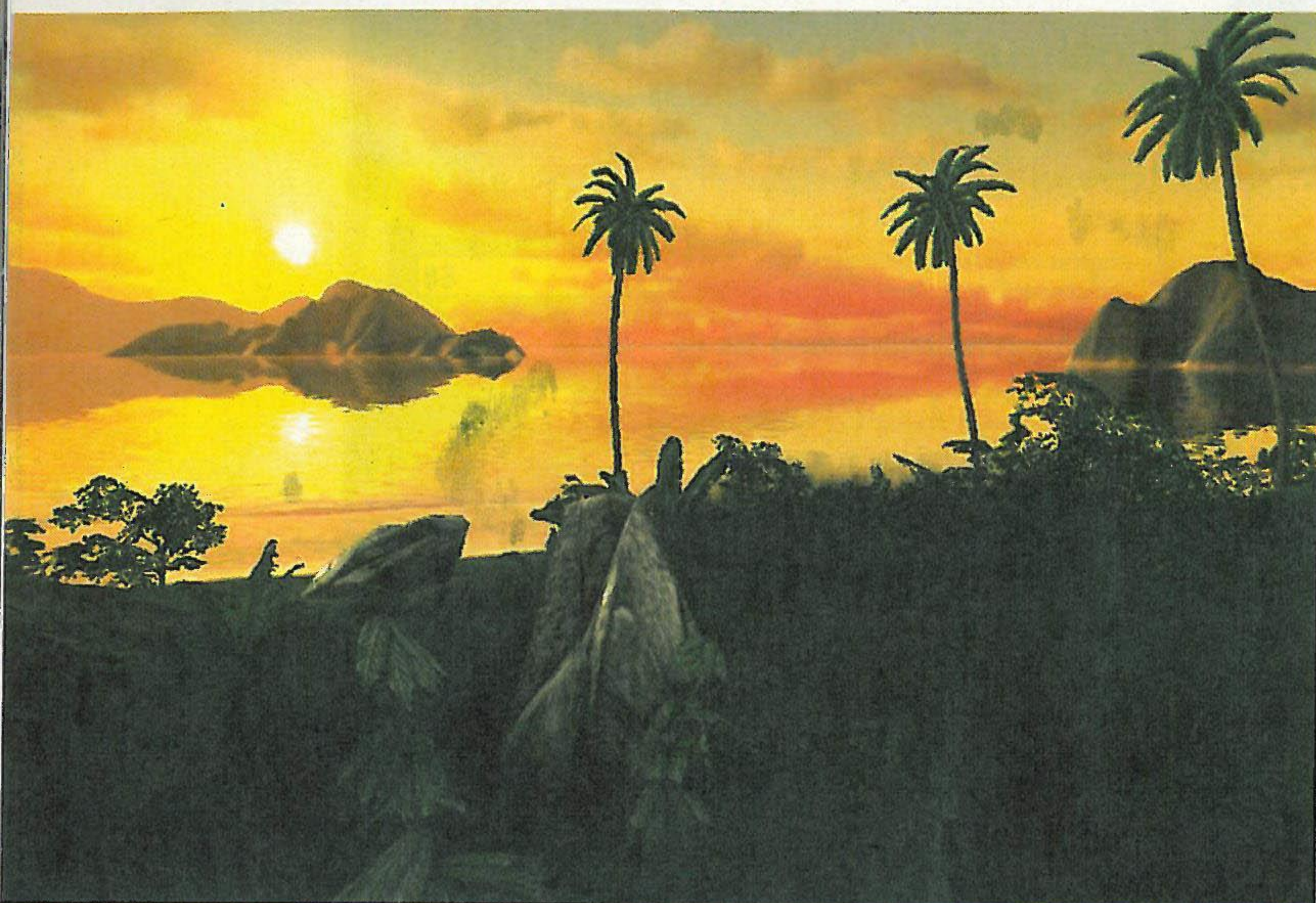
Serious Sam 2 1.07 (catedrala mare)



După cum se vede, toate notebook-urile se apropie destul de mult în performanță de calculatoarele de birou, ba chiar le și depășesc pe unele în engine-ul UT 2003.

Setări: Athlon XP-M 2500+, Pentium M 1,6 GHz, Mobile P4 2,4 GHz, Mob. Radeon 9000/9600, 512 MByte DDR SDRAM, DirectX 9, Windows XP Pro/Home



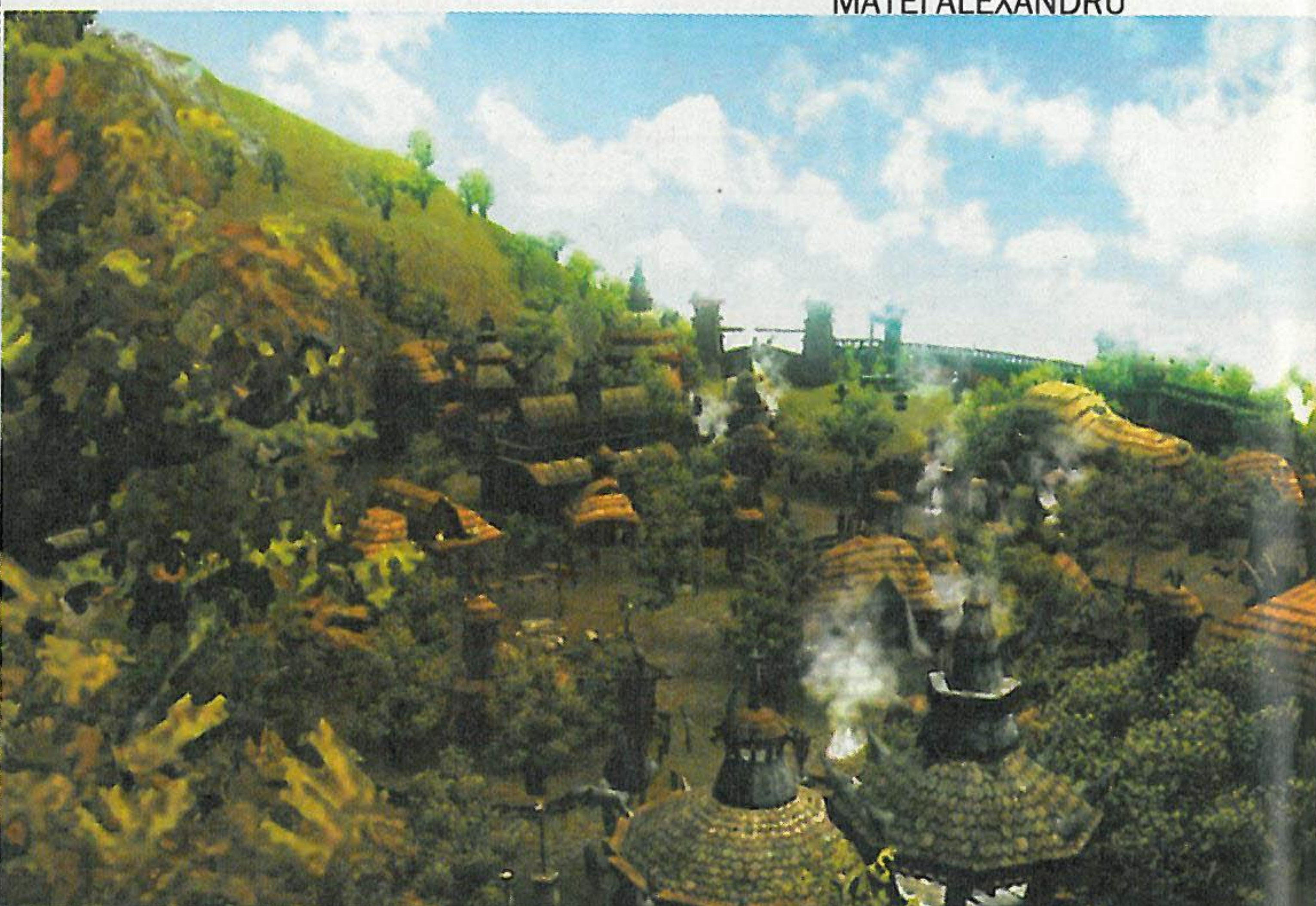


modelul Peacock.

Notebook-urile merită investiția

Se pare că în unele benchmark-uri de jocuri PC-urile portabile bat deja chiar și calculatoarele de birou comparabile. Dar chiar dacă cele mai rapide notebook-uri nu pot încă concura cu PC-urile high-end, rezultatele testului ne arată că sunt totuși potrivite pentru jocurile actuale. Deoarece cipurile grafice nu sunt atât de puternice trebuie să renunțăm în acest caz la funcții 3D cum ar fi Anti Aliasing-ul și filtrul anisotropic. Câștigătorul în comparația cipurilor grafice este Mobility Radeon 9600. A învins în benchmark-urile noastre chiar și GeForce FX Go 5600. Cu toate că **Doom 3** și **Half-Life 2** funcționează și pe notebook-urile actuale, cu adevărat fluid nu vor rula decât pe PC-uri high-end.

MATEI ALEXANDRU



Patru notebook-uri de jocuri actuale în testul comparativ

Denumire:	Freeliner XP 2500+	Satelite 5200-902	Travelmate 800	Titanium MD6200
				
Producător/preț:	Peacock/cca. 1.500 euro	Toshiba/cca. 3.500 euro	Acer/cca. 2.400 euro	Medion/cca. 1.500 euro
Pret/Performanță:	Foarte bine	Satisfăcător	Satisfăcător	Bine
Memorie RAM:	512 MByte DDR SDRAM (PC333)	512 MByte DDR SDRAM (PC266)	512 MByte DDR SDRAM (PC266)	512 MByte DDR SDRAM (PC333)
Procesor:	Athlon XP-M 2500+	Pentium 4-M 2,4 GHz	Pentium M 1,6 GHz (Centrino)	Pentium 4, 2,6 GHz
Chipset:	VIA KT333	Intel 845MP	Intel 855 (Centrino)	Sis 648
Cip grafic:	Ati Mobility Radeon 9600 (64 MByte)	GeForce FX Go 5600 (64 MByte)	Ati Mobility Radeon 9000 (64 MByte)	GeForce FX Go 5200 (64 MByte)
Hard disk:	40 GByte Toshiba	80 GByte Hitachi	40 GByte Toshiba	40 GByte Hitachi
Unitate CD/DVD:	unitate CDRW combo	inscripționator DVD	CDRW combo	CDRW combo
Monitor/rezoluție/timp de reacție:	15" SXGA+/1.400x1.050/30 ms	15" UXGA/1.600x1.400/26 ms	15" SXGA+/1.400x1.050/29 ms	15" XGA/1.024x768/34 ms
Acumulator capacitate/autonomie:	6.000 mAh/200 minute	6.300 mAh/196 minute	4.400 mAh/284 minute	6.600 mAh/166 minute
Comunicație:	modem 56k, 10/100 MBit/s, WLAN 802.11b+	modem 56k, 10/100 MBit/s, Bluetooth	modem 56k, 10/100 MBit/s, WLAN 802.11b	modem 56k, 10/100 MBit/s, WLAN 802.11b
Expansiune:	Bine (PC Card, USB 2.0, Firewire)	Bine (PC Card, USB 2.0, Firewire)	Bine (PC Card, USB 2.0, Firewire)	Bine (PC Card, USB 2.0, Firewire)
Ergonomie:	Bine (suport de palmă bun)	Foarte bine (touchpad extins)	Bine (tastatură plată)	Satisfăcător (touchpad mic)
Performanță în jocuri:	Foarte bine	Bine	Satisfăcător	Satisfăcător
Rezultat:	9,0	9,0	8,4	7,8
Comentariu:	Notebook de jocuri foarte bun și ieftin	Dotare bogată, monitor foarte bun, dar prea scump	Notebook acceptabil cu cea mai mare autonomie	ieftin, dar prea zgomotos și prea lent

Dragă PC Games,

Mă numesc Pop Bogdan, sunt din Baia Mare și sunt un maaaaare fan de-al vostru!!! Îmi place mult de tot revista dvs. Am și eu o mare rugămintă la voi. Aș vrea să mă ajutați în următoarea problemă!!

Mi-am achiziționat de vreo 2 săptămâni un calculator tare: AMD Barton 2800+, placă de bază Abit NF7-S, 512 DDRAM KingMax 400 MHz CL2.5, placă video ATI Radeon 9800 Pro, HDD Maxtor 6y08010 80 GB 7200 rpm. Windows ME

1) Când au pus procesorul de 2,8 (cei de la firma de unde l-am luat), nu a apucat să meargă decât vreo 5 minute, după care s-a stins automat și a făcut un zgomot ca niște fluierături, și după mai multe restart-uri. Au făcut un upgrade de BIOS, ultimul luat de pe net pentru Abit (21), dar tot același lucru s-a întâmplat!! Nici ei n-au avut nici o idee ce să facă. Au spus că așa ceva n-au mai pățit! Momentan am un XP 2500 MHz provizoriu, până încearcă băieții să rezolve problema! Interesant este faptul că am pus procesorul meu la tipul de la firma respectivă, care are placă de bază la fel ca a mea și

lui i-a mers! Sfătuiți-mă vă rog ce să fac!!!!

Acum aștept ceva BIOS și ceva driver-e pentru placa de bază de pe net.

Driver-ele mele actuale sunt: pentru Radeon Catalyst 3.6, pentru Abit 2.41, SATA 1.0.0.28.

2) Am făcut niște teste în 2DMark 2001 și mai mult de 13000 de puncte nu-mi dă nici în ruptul capului, și asta cu toate opțiunile posibile scoase de la placa video!!!!!!

Am văzut în revista dvs. calculatoare asemănătoare cu al meu, care scoteau peste 16000 puncte!!!!!!

Vă rog dați-mi o rezolvare la această mare problemă! Nu-i neapărat să-mi publicați scrisoarea în revistă, dar vă rog să-mi trimiteți un mail cu un răspuns pe pop_bogdan@rdslink.ro!!!!!!

Vă mulțumesc mult și sper că nu v-am plictisit cu scrisoarea mea!!!!!! Aștept cât mai repede un răspuns.

Cu stimă și respect,

Bogdan.

DESPRE TINE

Răspundeți la întrebări și expediați talonul până la 6 octombrie.

CHESTIONAR PC Games 4 Fun octombrie/2003

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?

- ☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ți-au plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr ți-au displicut?

4. Ce sugestii ai?

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM?

6. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanspremierelor:

7. Ce teme ai prefera să întâlnești mai des în PC Games 4 Fun?

HARDWARE

8. Ce calculator folosești? (specifică marca, modelul, procesorul și viteza în MHz)

9. Mă interesează următoarele componente:

CD

10. Ce sugestii ai?

Nume/Prenume: _____

Adresa: Localitatea _____ Jud. _____ Str. _____ Nr. _____

Bl. _____ Ap. _____ Cod poștal: _____ Telefon/Mobil: _____ Data/luna/anul nașterii: ____/____/____

E-mail _____

Specificați numărul membrilor familiei: _____ Venit/lună _____

Studii _____

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):

FLASH

12. Se găsește PC Games 4 Fun la chioșcul tău preferat?

- ☐ Da.
☐ Da, dar sunt puține exemplare.
☐ Nu.

13. Cât ești dispus să plătești pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio asculți mai des?

1. _____
2. _____
3. _____

17. Ce reviste citești cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?

1. _____
2. _____
3. _____

18. Ce cotidiane citești cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Aș dori să primesc informații pentru domeniul

- ☐ calculatoare ☐ multimedia ☐ jocuri PC
☐ console Play Station ☐ jocuri Play Station ☐ Internet

20. Cum ai aflat despre revista PC Games 4 Fun?

- ☐ radio ☐ TV ☐ presă ☐ chioșc ☐ afiș ☐ prieteni ☐ altele

21. Unde îți petreci timpul liber?

- ☐ discotecă ☐ săli de jocuri ☐ cinematograful, teatru
☐ Internet café ☐ baruri, restaurante ☐ altele

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare

23. Pasiunea mea este

26. Formația muzicală preferată/cântărețul preferat

TALON DE ABONAMENT

☐ 3 luni - 230.000 lei ☐ 6 luni - 450.000 lei ☐ 12 luni - 810.000 lei

Decupează talonul din revistă și trimite-l într-un plic pe adresa redacției PC Games 4 Fun, str. Slatinei, nr. 6, 410291, Oradea, județul Bihor.

Prețul abonamentului în sumă de _____ l-am achitat cu mandat nr. _____ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 410326 ORADEA, județul Bihor. Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc MEDIA CONTACT srl.

Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a SC MEDIA CONTACT SRL.

Semnătura

Bună Bogdane,
 Vezi că ceva e putred rău de tot la firma aceea de unde zici că ți-ai luat calculatorul! Din moment ce acesta s-a stins automat după doar cinci minute, iar la repornire scoate "fluierături", mi se pare de bun simț ca problema să fie hardware. Adicătelea ori a ieșit puțin un cablu, ori s-a ars ceva prin minunatul Barton, ori... alte asemenea. Nicidecum nu a "expirat" BIOS-ul în timp ce mergea calculatorul sau mai știu eu ce probleme cu tendințe software. "Efectiv, părerea mea!". Iar dacă meșterii de la firmă chiar n-au mai pățit așa ceva, înseamnă că ori au mâncat prea multe drajeuri de capră când erau mici, ori n-au găsit altă scuză mai prezentabilă. Heh, sau să nu fi încurcat frecvențele de ceas reale cu indicativul procesorului - 2800+ nu înseamnă nici pe departe 2.8 GHz, și tare mă îndoiesc că ți-au dat ei "provizoriu" un XP la *2500 MHz*... Mă rog, rezolvarea mi se pare foarte simplă: dacă ai plătit un Barton 2800+, să-ți dea un Barton 2800+. Unul care și funcționează, pe cât posibil! Sau vezi dacă nu vrea tipul de la firmă să faceți

schimb de plăci de bază, dacă pe a lui merge și are încredere în produsele pe care le vinde chiar el ;-)

Iar cu dezamăgirea ta din 3DMark 2001 – bănuiesc că la el te refereai, nu prea are rost să-ți bați capul. Atâta timp cât ți se mișcă jocurile la perfecție (la așa o configurație...), ce mai contează scorul dat de un program sau altul? Oricum, și dacă ai testa două configurații identice în aparență, ai avea toate șansele să obții scoruri diferite.

Salut PC Games 4 Fun

Ce mai faceți voi? Nu v-am mai scris cam de mulțisor. Eu iaca am terminat cu bacalaureatul (bine, asta a fost în urmă cu 1 lună jumate) și m-am pus pe jucat! Până acum am terminat *Enter the Matrix* și *Return to Castle Wolfenstein*. Mai am puțin și termin și cu *Vice City* (uau, ce joc!), iar la *Splinter Cell* sunt pe la jumătatea jocului. Astea fiind spuse, am câteva întrebări pentru voi:

FEEDBACK

1. Doresc să evaluez următorul joc (unul singur):

- ☐ Jedi Knight: Jedi Academy ☐ Tron 2.0
☐ Pirates of The Caribbean ☐ Tony Hawk 4

2. Te rugăm să evaluezi cu note următoarele aspecte ale jocului ales (1 fiind minimum, iar 6 maximum):

- Grafică
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Animatie
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Muzică
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Efecte de sunet
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Comentariu și voci
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Control
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Inovații
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Accesibilitate pentru începători
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Motivație de durată
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Grade de dificultate echilibrate
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
- Multiplayer
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
☐ Nu am probat

3. Ce ți-a plăcut cel mai mult la acest joc (cel ales la întrebarea 1)?

1. _____
 2. _____
 3. _____

4. Ce ți-a plăcut mai puțin sau deloc la acest joc?

1. _____
 2. _____
 3. _____

5. Ce ți-ai dori de la seria următoare a jocului?

1. _____
 2. _____
 3. _____

6. Ce ți-ai dorit din totdeauna să-l întrebi pe producătorul jocului?

7. Comentariul tău privitor la joc (redacția își rezervă dreptul de a prescurta textul; în caz de nevoie, folosește o pagină suplimentară):

8. Care din următoarele genuri te interesează (mai multe răspunsuri posibile)?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Strategie de construcție | <input type="checkbox"/> Simulator economic |
| <input type="checkbox"/> RTS | <input type="checkbox"/> Joc de tactică |
| <input type="checkbox"/> TBS | <input type="checkbox"/> Ego-shooter |
| <input type="checkbox"/> Shooter tactic | <input type="checkbox"/> Acțiune SF |
| <input type="checkbox"/> Action-adventure | <input type="checkbox"/> Simulator militar |
| <input type="checkbox"/> Jump&Run | <input type="checkbox"/> Adventure |
| <input type="checkbox"/> RPG | <input type="checkbox"/> Action-RPG |
| <input type="checkbox"/> Online-RPG | <input type="checkbox"/> Fotbal |
| <input type="checkbox"/> Sporturi americane | <input type="checkbox"/> Simulatoare de sport |
| <input type="checkbox"/> Sim. de motociclete | <input type="checkbox"/> Curse |

9. Numește cele mai bune zece jocuri ale anului 2003:

Nume/Prenume: _____

Adresa: Localitatea _____

Jud. _____

Str. _____

Nr. _____

Bl. _____ Ap. _____ Cod poștal: _____

Telefon/Mobil: _____

Data/luna/anul nașterii: _____ / _____ / _____

E-mail: _____

Specificați numărul membrilor familiei: _____

Venit/lună _____

Studii _____

1. De unde pot să comand (fără carte de credit) jocul *Escape from Monkey Island*? Și mă refer original, frumos, cu cutie, manual și mai ales SIGILAT. Eu sunt un mare fan, jocul *Curse of Monkey Island* fiind jocul meu preferat din toate timpurile (la mare bătaie cu *Heroes of Might and Magic II*) și am așteptat 3 ani ca să se ieftinească jocul să îl pot cumpăra și eu în limita a 500.000 lei (10-15 dolari). Bine acum, dacă depășește cu câteva zeci de mii de lei n-o să fie mare lucru. Vă rog să îmi dați un site (chiar și din străinătate) de unde aș putea să comand jocul.

2. Ce se aude de *Monkey Island 5*? Am tot citit pe internet zvonuri cum că deja se poate face pre-comandă și că jocul e în producție. Știu că va fi un *Monkey Island 5*. Chiar pe site-ul oficial scrie. Și Voodoo lady zice asta într-unul din jocuri.

3. Eu îmi fac un fan-site pentru *Monkey Island*. Site-ul e cam 40% gata. Problema e că am nevoie de niște grafică pentru butoane în stil cartoonish. Dacă știți un astfel de site, vă rog să mă ajutați.

4. De ce s-a schimbat denumirea în 4 Fun? V-ați debarasat de sediul din Germania?

În final, vă mulțumesc pentru articolul minunat din numărul curent despre seria *Heroes of Might and Magic*. *HOMM II* este jocul cu care practic am crescut, am descoperit calculatorul. Aveam instalat *Doom II* și *Heroes II*, dar eu tot pe *Heroes* l-am ales. Nu știam eu ce se petrece pe acolo, nu știam de ce nu mai pot mișca eroul (trebuia să end turn), nu știam că pot să pun la erou creaturile cumpărate din castel (mergeam la luptă cu cele 2 care veneau direct cu eroul), nu știam care clădiri ce fac și poate chiar asta a fost motivul pentru care iubesc atât de mult acest joc, felul în care descopeream ceva nou tot timpul, o vrajă super, o creatură care n-am mai văzut-o, un artefact valoros. Ce mai, atmosfera era de VIS. (...) Am jucat și *Heroes IV* dar, n-o să vă vină să credeți, numai o zi m-a ținut acest joc. Probabil că dacă l-aș fi jucat mai mult aș fi descoperit lucruri frumoase și noi, dar nu m-a atras jocul. S-au schimbat prea multe în el. Castelele erau alandala, eroii se băteau, bătațiile nașpa, monștrii puțini și fără upgrade. Am fost revoltat când am văzut prima oară. Așa că, odată cu cumpărarea licenței de altă firmă, sper că ei să facă o treabă mai bună și să revină la vechile obiceiuri care ne-au făcut să pierdem atâtea nopți călărind în lung și-n lat deșerturi, mlaștini și călătorind pe mări necunoscute și pline de primejdii.

Eu v-oi mai scrie, dar să-mi răspundeți la e-mail.

Your gamer,

Adi

Salutare, neică

Din păcate, site-ul românesc pe care ți l-aș putea recomanda (www.gameshop.ro) afișează încă un preț enorm pentru *Escape from Monkey Island*: 38 Euro + TVA; și nici de pe site-ul oficial nu îl poți comanda, din moment ce "USA only". Totuși, ai putea încerca www.amazon.co.uk sau niște forumuri mioritice - poate îl are cineva original și e dispus să se despartă de el (deși mă îndoiesc...).

Teoretic va exista și un *Monkey Island 5* cândva, după cum spunea și un nenea de la LucasArts, dar pe moment nu se cunosc detalii oficiale și nici dacă se află sau nu în lucru. Apropo de întrebarea asta și de următoarea (lăudabilă inițiativa cu site-ul *Monkey Island*), ți-aș recomanda să arunci o pupilă peste www.scummbar.com. Tipii de acolo au știri la zi și, printre altele, o colecție de link-uri către mai multe

fansite-uri, dacă ai nevoie de nițică inspirație.

Ce mai era? Ah da, PC Games "4 Fun", hehe. Păi credeam că, în aproape un an de zile, am reușit să vă lămurim cum stau lucrurile, dar se vede treaba că ne-am înșelat amarnic (și se vede deranjant de des). În speranța că nu va mai trebui să explicăm de prea multe ori (ce vise!), iată care e versiunea abreviată a poveștii: la licența germană PCG s-a renunțat cam acum un an, moment în care a trebuit schimbat (sau modificat) numele revistei. Deci da, de atunci încolo suntem liberi ca pasărea cerului. Sunt poftiți să confirme și ceilalți membri ai redacției, dacă prind momentul când nu se uită încoace patrula! (Alarm, alarm!!)

Și-apoi mai scrie-ne, că tare bine ai pus punctul pe j cu *Heroes*!

Salut PCG,

sunt un mare fan al vostru și voi fi întotdeauna! Am o întrebare: am făcut o mare parte din misiunile din *GTA: Vice City*, dar nu știu dacă "am terminat" adevăratele misiuni pentru că pe hartă nu mai am nici un nume sau vreun semn de la anumite găști etc., dar mai sunt anumite clădiri pe care le poți cumpăra (mă refer la cele de la care mai pot primi misiuni, nu cele unde pot numai să salvez). Am cumpărat mai mult de jumătate din aceste clădiri și am făcut misiunile acelea simple care îmi erau date în acele clădiri (Intelglobal Films, service-ul Kaufmann etc.), ce trebuie să fac să le cumpăr pe toate ca să mai primesc alte misiuni adevărate sau după ce am cumpărat toate clădirile am terminat jocul? Nu prea-mi vine să cred asta, deoarece *GTA: Vice City* ar fi prea simplu fata de *GTA 3*! Am văzut pe forumul vostru că un băiat a spus că în ultima misiune tu trebuie să-l omori pe Sonny Forelly, eu neomorându-l până în acest moment (ultima misiune a mea, în afară de acelea de la anumite clădiri, a fost aceea când eu le-am distrus sediul haitienilor, punând bombe în el, am făcut și misiunile de la acei rockeri). Vă rog să-mi răspundeți în legătura cu acest fapt.

Salve Andi!

Ca să termini *GTA: Vice City* 100% trebuie să cumperi toate proprietățile, să faci misiunea cu nivelul 12 la polițiști, pompieri și ambulanță, să duci 100 de oameni cu taxiul (nu neapărat continuu), să faci toate misiunile, inclusiv telefoanele, cele 4 checkpoint races cu elicopterele (sparrow), misiunile PCG playground și Cone Crazy. Mai trebuie să termini cele trei curse de la Hyman Stadium: Hot Ring, Blood Ring și Dirt Ring. Apoi trebuie să spargi toate 15 magazinele, să termini cursele trial by dirt și test rack, să faci cele trei misiuni cu Fun Toys, care sunt RC Bandit, RC Baron și RC Raider. Pe lângă acestea, trebuie să găsești toate 100 Hidden Packages, să cumperi 15/15 proprietăți, din care 8 sunt speciale, în sensul că ai de făcut misiuni la ele, iar la restul poți doar să salvezi. Trebuie să faci toate 35 Rampages, să sari toate 36 unique jumps și să termini misiunea Level 10 de la Pizza Boy... Toate astea trebuie să le faci dacă vrei să termini jocul 100%. Și dacă ai folosit cheat-uri te sfătuiesc să începi din nou pentru că cu acestea nu poți ajunge decât la 97-98 %. Sper că te-am lămurit. Dacă vrei intră pe forum la discuții.

NightScream

Director
Gabriela Puchianu

Redacția

Redactor-șef
Ciprian Coroianu
(Gingis Hanna și Barbera)

Redactor/SGR
Erdei Jácint
(Nicu cum laudae)

Redactori
Șerban Stokker
(Cogitus Interruptus)
Silviu Mungiu
(Final Fantasy)
Mirela Galeș
(Artemis)

Redactor Hardware
Matei Alexandru

DTP
Kondoros Zoltán
(2 Fast 2 Furious)

Corectură
Eugenia Filip

CD-ROM/Webmaster
Király Tamás

Prepress
Complar srl

Producție
Dorin Onica

Director economic
Teodora Ioana Noje

Consilier juridic
Cosmin Tăutan

Producție CD-ROM
MC&CD București

Tipar:
MEDIA CONTACT srl - Oradea

Serviciu abonamente
Paul Mork
Irina Ungur
tel.: 0259-441.523
www.pcgames.ro

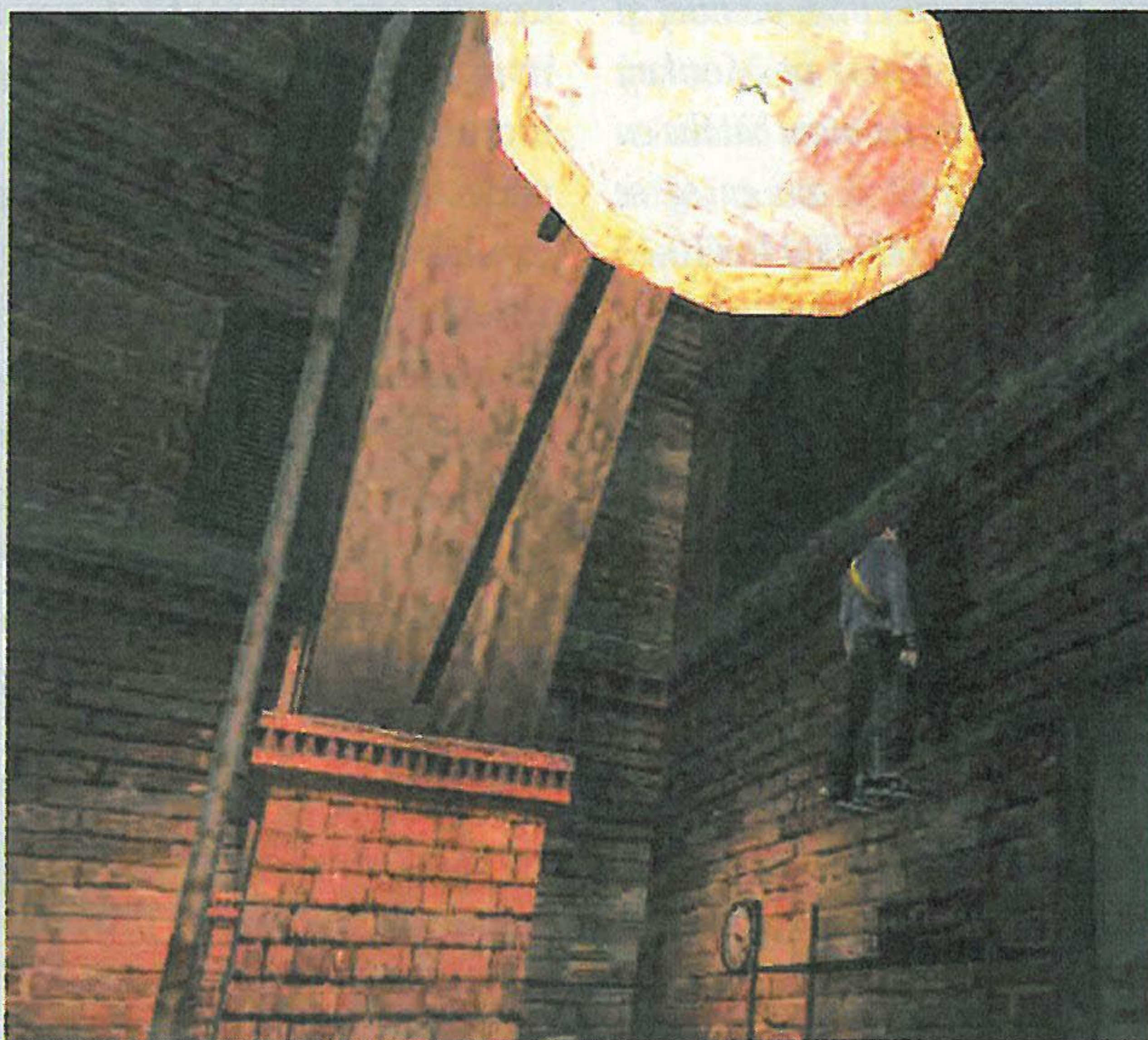
Distribuție
sc ENGE srl
sc DORDUMI srl
tel: 0788-344.502

Adresa redacției
MEDIA CONTACT srl
Oradea, str. Slatinei, nr. 6
tel.: 0259-441.523
CP. 54 OP. 7 Oradea 410291
e-mail: pcgames@rdsor.ro
homepage: www.pcgames.ro

Editor
MEDIA CONTACT srl

PC GAMES 4 FUN

este o publicație editată de MEDIA CONTACT srl. Materialul editorial din PC GAMES 4 FUN aparține MEDIA CONTACT srl. Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reprodus parțial sau integral decât cu acordul scris al MEDIA CONTACT srl. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.



Wingardium Leviosa!!!
HAHA Take that Harry Potter!

Poz(n)a lunii

Concursul cu poze și pozne merge mai departe. Cej care îl invidiază pe câștigătorul din acest număr **Cyber** - sunt invitați să facă proba umorului lor pentru viitorul număr. **Cyber dragă**, pentru imaginea ta haioasă îți vom acorda numărul pe noiembrie/2003 al revistei noastre!

PC Games

noiembrie/2003



Gata vacanța, înapoi la joacă!

Trecerea de la vară la toamnă a fost pentru noi una tare agitată, după ce o groază de titluri au atins stadiul Gold - unele reușind să prindă numărul curent, altele ba. În ultima clipă ne-am decis să ne alăturăm revoluției din Republic, care a declanșat o mică restructurare a părții de teste... dar, până la urmă, tot am atins noi luminița de la capătul tunelului.

În aceste zile de început de septembrie, dăm din coate și ne facem loc pe hard-uri pentru o

serie de action-uri: **Cold Zero**, **Chrome**, **Yager**, **Aquanox 2**, **Conflict: Desert Storm II** și poate chiar **Breed** (dacă nu se hotărăsc cei de la CDV să îl amâne... IAR), urmate îndeaproape de duoul expansionist **Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII** / **Echelon: Wind Warriors**. Totuși, dacă toate cele ludice vor decurge fără surprize (neplăcute), candidatul principal al numărului viitor ar trebui să fie nimeni altul decât **Homeworld 2**, sequel-ul multi-iubitului RTS spațial din 1999. Tot în perioada următoare, vom asista la debutul sezonului cyber-atletic EA

Sports 2004, la start aliniindu-se deja **Madden NFL 2004**, **Rugby 2004** și **NHL 2004**. Iar, pentru sfârșitul lunii, așteptăm trei titluri strategice nu excesiv de strălucitoare: **Commandos 3**, **UFO: Aftermath** și, în fine, **C&C Generals: Zero Hour**. Care dintre ele vor mușca linia de sosire înainte de încheierea ediției... rămâne să afli, ca de obicei, în episodul următor.

COGITUS INTERRUPTUS



www.myc.ro

COMPUTER

GRATIS:
CD

OCTOMBRIE

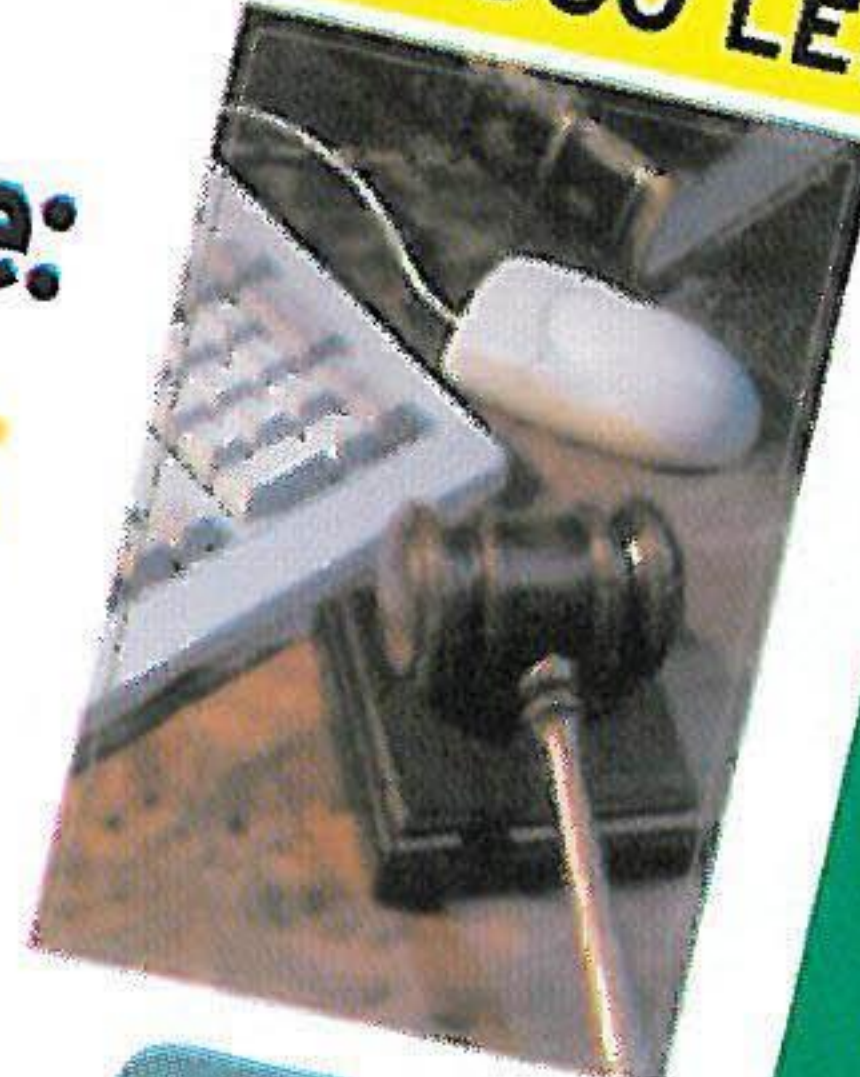
2003 NR. 2 - ANUL I

69.000 LEI

9 PDA-uri
la raport



Sisteme de operare alternative:
De la... **atheos**
la... **Syllable**



PIRATERIA
e-text

ÎN PLUS:

De ce să-ți cumperi laptop?
Utilizarea stilurilor în MS Word
Divertisment: Londra, ECTS 2003



MY HANDS
montează-ți
calculatorul
singur

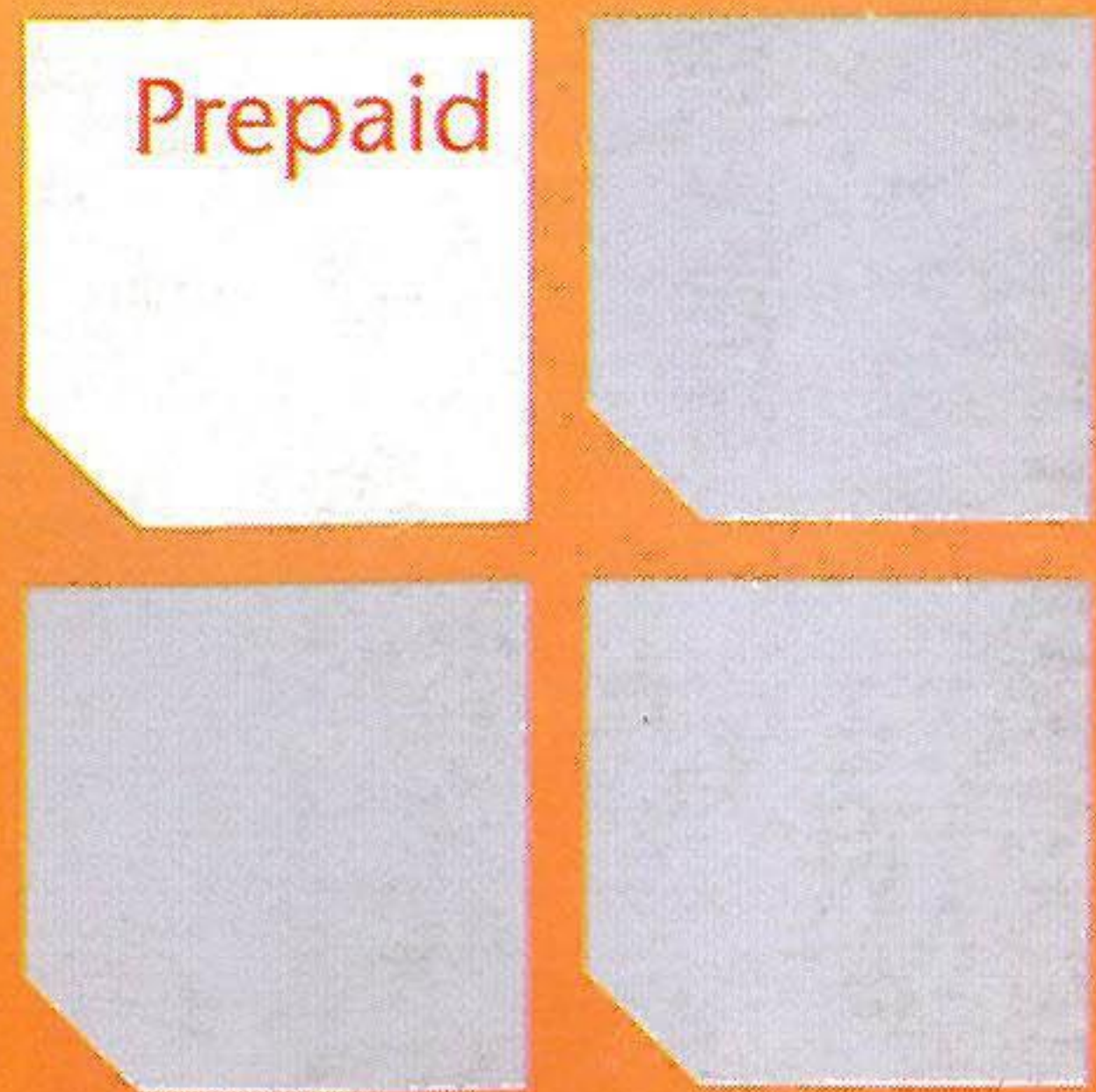
**MEGA
TEST**

24 de plăci de bază

Istoria
HACKINGULUI

**PREMIERĂ
în România:**
BenQ JoyBook
5000 L90





0,10 Euro cu SUA. Vorbești serios?

*Cartele telefonice de 5 Euro, 10 Euro și 20 de Euro **

Prețuri bune,
sunet și mai bun.



rds.TEL

Tel.: 0801.08.08.08 (tarif local), Web: www.rdstel.ro

© 2003, RDS.TEL este marcă înregistrată Romania Data Systems S.A. (RDS) *Prețurile nu conțin TVA.